

WWW.PCACTION.DE
PC ACTION
DVD XXL 8 GByte
UNZENSIERT: AB-16-DVD!
5/2006, APRIL
€ 4,99
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
TOP-VOLLVERSION
ffizielles Söldner-Add-on Marine Corpse diesen onat auf PC Games 5/06 & PC Games Hardware 5/06.
GEPATCHTE VERSION
IEHRSPIELER-SHOOTER-ACTION!
SÖLDNER: SECRET WARS
"TOGETHER WE STAND DIVIDED WE FALL!"
UND ADD-ON!
TRANSPORT GIGANT: DOWN UNDER
Vollversion Transport Gigant diesen Monat auf PC Games 5/06.
Hollywoods Action-Star Chow-Yun Fat in seiner ersten Spiele-Hauptrolle.
DIE SHOOTER-PREMIERE MIT KINOFLAIR:
TRAILER AUF DVD!
JOHN WOO´S
STRANGLEHOLD
BALD SIEHT MAX SCHMÄRZ RICHTIG ALT AUS!
DEMOS AUF DVD
SPELLFORCE 2, SCHLACHT UM MITTELERDE 2, PANZER ELITE ACTION U. V. M.
EXTRAS AUF DVD
ÜBER 700 MBYTE MAPS & MODS!
MOD RAVENHOLM: 10 bis 12 Stunden Zombies kloppen! Gruseln wie bei Resident Evil. Klasse!
QUAKE 4
MOD COLD STEEL: Action satt! Spannende Einzelspielerkampagne.
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
2 REDAKTEURE, 2 TAGE, 1 MEILENSTEIN!
DER GROSSE VOR-ORT-TEST
FEIERN! JETZT! JEDE MENGE TOP-SPIELE IM TEST:
TOMB RAIDER: LEGEND
+ DER PATE + SPELLFORCE 2 + BATTLEFIELD 2: EURO FORCE
+ COMMANDOS: STRIKE FORCE + EMPIRE AT WAR U. V. M.
16
4 195002 704998 05

IM JAHR

2013

WERDEN KRIEGE **ANDERS** GEFÜHRT...



Beherrsche die Kriegsführung der Zukunft und setze das revolutionäre Cross Com ein.



Brandheiße neue Mehrspieler-Modi verlangen dein ganzes strategisches Geschick.



Spiele eine einzigartige Multiplayer-Kampagne im Koop-Modus mit deinen Freunden.



GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER



Frühjahr 2006















* Co-op Campaign not available for PlayStation®2

Die Redaktion

CHRISTIAN BIGGE
ACTION- & ONLINESPIELE, EGO-SHOOTER



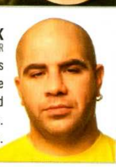
... hat eigentlich auch keinen Bock mehr auf Winter. Fährt aber noch in den Skiurlaub und muss ihn bis dahin noch ein wenig lieben.

JOACHIM HESSE
EGO-SHOOTER, ACTION-ADVENTURES



... hat den Job als König von Deutschland abgelehnt und sorgt mit Erdbeer-Campari-Bowle für Stimmung bei den örtlichen AA-Treffen.

AHMET ISCITÜRK
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER



... prognostiziert enormes Wachstum für die Bereiche Ayurvedisches Heilpimpern und Schweinelose Gewebe-Diagnostik. Spielt mit Suizid-Gedanken.

ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE



... war enorm erleichtert, als ihm seine Kollegen erklärten, dass es Vogelgrippe und nicht Vögelgrippe heißt, und hat die Schnauze voll vom Winter.

MARC BREHME
ADVENTURES, MAPS UND MODS



... verzweifelt an seinem Umzug ins Ländliche, der ihn 112 Gehälter kosten wird, und hat sich schon die goldene Kundenkarte am neuen Essensautomaten erarbeitet.

RALPH WOLLNER
SPORT- UND RENNSPIELE



... freut sich darauf, endlich sein Ding auszupacken: die Honda CB 750 kann es kaum noch erwarten, endlich wieder auf die Straße losgelassen zu werden.

HARALD FRÄNKEL
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER

... hat endlich eine Xbox 360 zu Hause. Jetzt haut er erst nach Oblivion ab und dann seine Gegner in *Dead or Alive 4*. Halleluja.

LUKASZ CISZEWSKI
MEHRSPIELER-SHOOTER UND ACTIONSPIELE

... trauert, weil sein FC Liverpool kläglich aus der Champions League ausgeschieden ist, und spielt in *Pro Evo 5* das ganze Turnier selbst nach.

HEINRICH LENHARDT
ACTION- & ONLINESPIELE, EGO-SHOOTER





... ist bei seinen Frühjahrs-Ritualen mal wieder äußerst selektiv (-Müdigkeit = „ja", -Putz = „nein").

Familienbande



Ist denn schon Weihnachten? So viele hochkarätige Spiele und so wenig Freizeit!

Hesse: Mann, ich bin verliebt!

Wollner: Echt? Haben Sie endlich den netten Tankwart angesprochen?

Hesse: Nein, ich meine doch *Oblivion*! Mein Rollenspiel-Hass verflog bereits nach wenigen Spielminuten.

Ciszewski: Ging mir mit *Tomb Raider: Legend* genauso! Hätte nie gedacht, dass mich die olle Croft noch mal vor die Kiste lockt.

Fränkel: Mir wäre es lieber, wenn mich das Stück in die Kiste locken würde! Wobei ich ja John Woo heiraten will. Sein Spielprojekt *Stranglehold* bereitet mir mehr feuchte Träume als Nacktfotos von Rammstein.

Iscitürk: Ach, Sie alle immer mit diesem neumodischen Zeugs! Ich zocke lieber *Der Pate*. Da kann ich Schutzgeld erpressen und alle knechten. Wie früher in der Schule!

Bertits: Immer diese Raubeine. Wo bleiben da denn Romantik und Fantasie? *Spellforce 2*, sage ich! Ein Genre-Mix für anspruchsvolle Genießer. *Empire at War* ist ebenfalls Pflicht.

Bigge: Das klingt ja fast so, als hätten Sie alle Spaß bei der Arbeit. Das kann ich nicht zulassen. Sofort antreten und mein Auto putzen!

Ciszewski: Ich kann leider nicht, denn ich muss noch *Commandos: Strike Force* spielen!

Brehme: Ich auch nicht, weil ich gerade die Crème de la Crème der Mods und Maps für unsere Leser zusammenstelle.

Iscitürk: So ein Pech. Da sind doch gerade die Vorabversion von *Rush for Berlin* und *Hitman: Blood Money* eingetrudelt. Ich muss weg!

Wollner: Äh, ich muss noch Dingsbums testen. Außerdem die Festplatte meiner DVD-Rom neu formatieren. Und Online-News für www.pcaction.de tippen. *flöt*

Hesse: Apropos Fluch! Ich muss zum Fluchhafen, um rechtzeitig meinen Fluch zu kriechen!

Fränkel: „Kriegen", das ist mein Stichwort! Ich muss mich in *Battlefield 2: Euro Force* mit anderen bekriegen.

Bigge: Dieses Mal sind Sie alle noch einmal glimpflich davongekommen. Aber der nächste *Autobahn Raser*-Teil kommt bestimmt ...

Alle: Neeeeein, Gnaaadeee!



PC ACTION 5/2006

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

RUBRIKEN

AKTUELL

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

TEST DES MONATS:

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE

LEGENDE: PC ACTION GOLD PC ACTION PREISTIPP

SPIELERFORUM



Wir beglücken Sie mit dem ersten QUAKE 4-Einzelspieler-Mod COLD STEEL sowie Mods zu HALF-LIFE 2, DOOM 3, GOTHIC 2 u.v.a.

AB SEITE 128

HARDWARE



AB SEITE 162

Vertrauen ist gut, Vorsorge besser. Und Festplatten gibt es wie Sand am Meer. Wir zeigen Ihnen, welcher Massenspeicher seine Kohle wert ist.

Speicher-Leckereien!

AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

Vollversionen: Söldner: Secret Wars (gepatchte Version) • Transport Gigant Add-on: Down Under • **8 Spiele-Demos:** Spellforce 2 • The Movies (dt.) • War World • Air Conflicts • Hammer und Sichel • Panzer Elite Action Multiplayer • Loco Mania • Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 • **15 Videos:** Der Pate • Commandos: Strike Force • Onimusha 3 • El Matador • Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 • Supreme Commander • DTM Race Driver 3 • Flatout 2 • Commandos: Strike Force (PCA-Video) • Sonderveröffentlichung: Spellforce 2

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

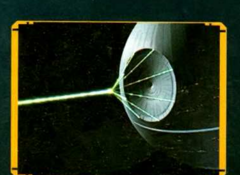
Inhalt wie oben, aber ohne **Spiele-Demos** zu The Movies (dt.) • Hammer und Sichel dafür **zusätzlich:** Commandos: Strike Force • **zusätzliches Video:** Condemned

AUF SEITE 176: DER KOMPLETTE INHALT DER DVD

Spiele in diesem Heft








PC DVD-ROM
STAR WARS
EMPIRE AT WAR
Nur zum Verkaufsbeginn erhältlich
DIE LIMITIERTE
COLLECTOR'S EDITION
ENTHÄLT:
EXKLUSIVES 3D-COVER
BONUSKARTEN
KONZEPTZEICHNUNGEN
BILDSCHIRMSCHONER
HINTERGRÜNDE

TOP NEWS



Endlich blau machen!

Rogue trägt seine Kumpels als Wumme, Helm und Rucksack mit sich herum.

»Wurde nach der ersten Episode ausgemustert: der Amok-Schlumpf.«

»Rück mein Kleingeld wieder raus!«

In feinen Zwischensequenzen schauen Sie unter anderem zu, wie Rogue solche Mechs auseinander nimmt.

»Bist du der Kerl, der die Leserbriefe in der PC ACTION beantwortet? Ich bring dich um!«

Immer wieder geht es Rogues Kumpels an den Kragen.

Sie sind grimmig, blau und teilen gern aus: Wir meinen keine US-Polizisten, sondern die Klon-Söldner aus ROGUE TROOPER.

Action | Diesen Monat besuchte uns der Eidos-PR-Manager Sven Liebold und hatte nicht nur die Testfassung *Tomb Raider: Legend*, sondern auch eine erste spielbare Version von *Rogue Trooper* im Gepäck. Wir warfen einen genauen Blick auf den imposanten Sciencefiction-Shooter mit der bizarren Thematik.

GAB'S DAS SCHON MAL?

Wer denkt, der Soldat Rogue wäre ein komplett neuer Charakter, der irrt. Der blaue Muskelprotz ist eine amerikanische Comicfigur, die seit Ende der Siebzigerjahre im Verlag 2000 AD erscheint. Das sind übrigens die Macher der bekannteren Bilderbuchserie *Judge Dredd*, die sogar mit Sylvester Stallone in der Hauptrolle verfilmt wurde. Das Szenario in *Rogue Trooper* präsentiert sich ziemlich düster: Ein erbarmungsloser Krieg herrscht auf dem Planeten Nu Earth. Dabei bekämpfen sich keine Menschen, sondern genmanipulierte Supersoldaten. Sie beginnen in *Rogue Trooper* ohne weitere Verzögerungen direkt auf dem Schlachtfeld. Dabei macht das Spiel Sie mit seinen irrwitzigen Eigenheiten vertraut. Ihre blauen Kameraden sind Ihnen im Kampf zwar behilflich, beißen aber in regelmäßigen Abständen ins Gras. Dann geht es kurios ab: Rogue schnitzt seinen Kumpels einen Chip aus dem Hals und pappt ihn auf seine Wumme und andere Ausrüstungsgegenstände. Damit eignet er sich zusätzliche Fertigkeiten an, beispielsweise neue Zielvorrichtungen für Gunnar, seine sprechene Waffe, oder Bagman, den plappernden Rucksack. Hört sich verrückt an, ist es auch. Dafür macht es eine Menge Laune, den blauen Krieger durch die Schlacht zu führen. In der kommenden Ausgabe folgt der Test. *Rogue Trooper* soll am 21. April erscheinen.

Lukasz Ciszewski

Info: www.roguetrooper.com

Wir sehen uns später!


»Neu von Ascaron: *Rückstoss 2006*.«

Mit dem Raketenwerfer lassen sich wieder lustige Dinge anstellen. Besucher der E3 kennen diese Szene bereits aus einem Video.

Wir haben gehofft, wir haben dem PC-Spiele-Gott Brandopfer dargeboten, doch es hat nichts genutzt: UNREAL TOURNAMENT 2007 erscheint später als angenommen.

Mehrspieler-Shooter | Tja, so kann es gehen – nicht, dass es uns wirklich verwundern würde, wenn sich ein heiß erwartetes Spiel verschiebt: Wir und Sie sind da mit *Duke Nukem Forever* einiges gewohnt. Aber dass es nun auch *Unreal Tournament 2007* trifft, ist hart. In einer Pressekonferenz zum Finanzbericht verriet Herausgeber Midway, dass man derzeit einen Erscheinungstermin im Winterquartal der Firma anpeile. Das wäre zwischen Dezember 2006 und März 2007. Mit heißen Sommerduellen in *Unreal*-Engine-3-Edeloptik ist es dieses Jahr also noch Essig. Schade, aber wenigstens gibt es neue Bilder. Die sehen aber wieder mal so lecker aus, dass die Warterei noch schwerer fällt. Kleiner Trost: Das Spiel erscheint zuerst für den PC und erst danach für Konsole. Joachim Hesse

Info: www.epicgames.com

Spiel Bank-Überfall


»Vorsicht! In diesem Gebäude verstecken sich angeblich 400 einarmige Banditen.«

Wie üblich kämpft das Rainbow-Six-Team gegen das Verbrechen. Diesmal räumen Sie in der Glitzermetropole Las Vegas auf.

Alles wird gut! Mit RAINBOW SIX: VEGAS wollen die Entwickler die moderne Technik voll ausreizen.

Ego-Shooter | Amerikas Vergnügungsmetropole Las Vegas steht im Mittelpunkt des neuen Abenteuers von Ubisoft Montreal – *Rainbow Six: Vegas* soll im Herbst erscheinen. Skrupellose Terroristen haben das Glücksspiel-Mekka in ihre Gewalt gebracht und fordern Lösegeld. Ein klarer Fall für die Anti-Terror-Einheit Rainbow Six. Auf den ersten Screenshots sehen Sie die Truppe in gewohnt guter Form bei ihrer Lieblingsbeschäftigung. Nach dem durchwachsenen *Lockdown* will das preisgekrönte Entwicklungsstudio den angekratzten Ruf der Serie wieder aufpolieren. Noch eine Neuigkeit von Ubisoft: *Ghost Recon 3* erscheint erst im Mai (lesen Sie dazu bitte auch den Blickpunkt ab Seite 34). Produzent Mathieu Girard: „Die PC-Version hat mehr Features als die Konsolen-Variante." Außerdem arbeiten die Programmierer zurzeit an einer neuen künstlichen Intelligenz der Computergegner. Ralph Wollner

Info: www.ubisoft.de

LIES MICH!

Liquidator

Ego-Shooter | Was nach einem neuen Schwarzenegger-Film klingt, ist in Wahrheit eine Weltraumballerorgie aus Russland. Dort ist *Liquidator* bereits im Handel und sorgte für einen Achtungserfolg des kleinen Entwicklers Parallax. Die Aufmachung erinnert an *Doom 3*, jedoch ohne dessen Klasse zu erreichen. Falls Sie auch die Erde retten möchten, sollten Sie ab April die Augen offen halten: Dann erscheint das Spiel voraussichtlich in Deutschland. (JO)


»Nur für die Harten: Zivildienst im Männerwohnheim.«

Info: www.liquidator2.com

Age of Empires 3: Add-on

Echtzeit-Strategie | Alle haben damit gerechnet, jetzt ist es endlich offiziell. Im Herbst erscheint die erste Erweiterung zu *Age of Empires 3*. Sie spielen mit der Kolonisation Amerikas eine komplett neue Einzelspieler-Kampagne aus der Sicht der Irokesen und zwei weiterer Indianervölker. Das Add-on birgt laut Microsoft auch für die bereits spielbaren Völker zusätzliche Spielinhalte. (JO)


»Helau!«

Info: www.ageofempires3.com

Half-Life 2: Episode One

Ego-Shooter | *Afthermath* ist tot, es lebe *Episode One*. So lautet ab sofort der Name des *Half-Life 2*-Add-ons, das nun erst am 29. Juni erscheinen soll. Der neue Name und Äußerungen der Entwickler lassen Schlimmes vermuten: „Während der Entwicklung von *Half-Life 2* waren wir ziemlich frustriert, wie lange es bis zur Fertigstellung dauerte. Mit dieser Erfahrung im Hinterkopf entschieden wir, das Episodenformat für die nächsten *Half-Life*-Folgen zu probieren." Erwartet die Spieler statt des heiß ersehnten Abschlusses der *Half-Life 2*-Story nun eine Fortsetzungs-Orgie in kleinen Häppchen? *Episode One* kostet voraussichtlich 20 Dollar und soll ohne Hauptprogramm spielbar sein. (JO)

Info: www.half-life2.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	▲	NEU	DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	EA
2	▲	NEU	Die Sims 2: Open for Business	EA
3	▲	NEU	DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2 CE	EA
4	▼	2	World of Warcraft	Vivendi Universal
5	▲	NEU	DTM Race Driver 3	Codemasters
6	▲	NEU	Command & Conquer: Die ersten 10 Jahre	EA
7	▲	NEU	Star Wars: Empire at War	Activision
8	▼	6	Guild Wars	Flashpoint AG
9	▼	8	Battlefield 2	EA
10	▼	5	Die Sims 2	EA

Quelle: SATURN

Rettervorhersage


»Wow! Im Hintergrund läuft Grandmaster Flash, da muss ich gleich mal losbreaken.«

Über die spielerische Qualität lässt sich noch nichts sagen, die Grafik verspricht aber jetzt schon einiges.

Laut Entwickler Zuxxez soll TWO WORLDS im Rollenspiel-Genre neue Standards setzen. Ob das wirklich klappt? Keine Ahnung, aber die ersten Bilder sind schon mal fett!

Rollenspiel | Aziraal ist eine echt harte Sau und darüber hinaus auch noch Kriegsgott. Mit Hilfe seiner dunklen Anhänger will er die Welt ins Chaos stürzen. Also verbannen ihn die anderen Götter in ein geheimes, dunkles Loch und da verrottet der Überkrieger viele tausend Jahre. Erst als ein paar Zwerge in der Erde buddeln, scheint man Aziraals unfreiwilliges Feriendomizil ausfindig gemacht zu haben. Schon klar, dass Aziraals düstere Anhänger jetzt Rückenwind bekommen. Der Spieler übernimmt derweil die Rolle eines jungen Helden, der mit seiner Kopfgeldjäger-Crew in einen Hinterhalt gerät. Alle Begleiter, inklusive seiner Schwester, beißen ins Gras – ein Magier rettet aber natürlich unseren Protagonisten. Gemeinsam starten die beiden einen Rachefeldzug. Schon bald steckt Ihr Alter Ego bis zum Hals in Problemen und soll am besten die ganze Welt retten ... Was bekommen Sie spielerisch geboten? Echtzeit-Kampfsystem, tonnenweise Haupt- und Neben-Missionen, verschiedene Spielerklassen, schmucke Grafik, einen Mehrspieler-Modus für bis zu acht Helden. Die Webseite zu *Two Worlds* bietet viele Wischiwaschi-Infos, die nix aussagen. Aber zumindest gibt es dort richtig schickes Video- und Fotomaterial. Erscheinen soll die Rollenspiel-Hoffnung im dritten Quartal. Eine ernsthafte Konkurrenz für *Gothic 3*? Ahmet Iscitürk

Info: www.2-worlds.com

Voll von der Rolle!

Offline-Rollenspiele sind doch voll out! Wir stellen die kommenden Online-Hits vor.

World of HaargelCraft



Die Firma Loreal will in den Online-Spiele-Markt einsteigen. Zocker treffen sich in virtuellen Welten, um ihre neuen Frisuren zu präsentieren. Besondere Elemente wie „Barnabas' Dauerwelle der Schändung +2" oder „Gandalfs Blondierung des Todes" sind bei den Zockern heiß begehrt. Es gibt übrigens auch einen Ableger namens *World of SpargelCraft*, aber der hat gerade keine Saison.

World of RauchCraft



Online-Rollenspiele machen süchtig und Zigaretten auch. Klar, dass ein Tabakhersteller jetzt beides verbindet. Raucher aus aller Welt bekämpfen Monster wie Lungenkrebs, Sonny & Teer, Kirstens Dunst oder Beinamputator und sammeln wertvolle Gegenstände wie „Schleimlöser +4". Zwischendurch guckt man gemeinsam Niko Teen-Sex-Filme und betatscht sich gegenseitig.

World of PierceCraft



Erfinder ist Ex-James-Bond-Darsteller Pierce Brosnan. *World of PierceCraft* spielt im schlesischen Schmerzgebirge, wo sich die Helden magische Artefakte in den Körper stopfen lassen, um ihre Kampfkraft zu steigern. Besonders beliebt sind der „Cockring der Nibelungen" und „Schmerzender Stech-Schritt". Ziel ist es, das Land zu finden, in dem nicht nur die Hirsche, sondern auch die Harn röhren. Wir stechen durch bis morgen früh!

DER HINTERM TEICH MOTZT

MIT HEINRICH LENHARDT IST NICHT ZU SCHERZEN.



»Herr Ober, einen Tisch für Zwei bitte!«

Unspektakulär: Der mit Spannung erwartete Rockstar-Titel heißt *Table Tennis*.

April, April

Dass sich Wahlkämpfe in den USA (und insbesondere in Texas) nur schwerlich mit der Ankündigung einer Steuererhöhung gewinnen lassen, musste Robert „Star" Locke erfahren. Der Politiker trat bei der Republikaner-Kandidatenvorauswahl für die texanischen Gouverneurs-Wahlen unter anderem mit dem originellen Vorschlag an, den Erwerb „gewalttätiger Spiele" mit einer Strafsteuer in Höhe von 100 Prozent zu belegen. So viel Kreativität vom rechten Rand des politischen Spektrums, wo man den Umgang mit echten Knarren unbedenklicher findet als virtuelles Geballer, wurde allerdings nur mit 3,5 Prozent der Stimmen und damit der roten Laterne beim Kandidaten-Wahlergebnis abgestraft. Meldungen dieses Kalibers haben mir jegliche Bereitschaft genommen, an der Tradition des Aprilscherzes teilzuhaben. Im Dunstkreis der Computerspieleszene gedeihen nämlich so irre Wahrheiten, dass mühsam zusammengesponnene Veräppelungsversuche gegen die schillernden Realsatire-Perlen kaum anstinken können. Nehmen wir nur das neue, große, Xbox-360-exklusive Projekt von Rockstar: *Table Tennis*! Ich hatte am Tag dieser Enthüllung wiederholt den Kalender gecheckt, doch der 1.4. war noch in weiter Ferne. Klar, da braucht man wirklich die Hardware-Power der allerneuesten Konsole, um Tischtennis als 40-Dollar-Produkt hinzukriegen. Von den Einnahmen kann man sich dann vielleicht auch eine Runde Fieberthermometer leisten. Der amtierende „Kann man nicht erfinden"-Platzhirsch ist aber das Onlinespiel *The Endless Forest*, bei dem die Teilnehmer in der Gestalt von Rotwild einen simulierten Wald erforschen. Dabei versucht man sich in entspannenden Interaktionen wie Reiben am Baume oder sozialem Röhren, ganz ohne Bambi, Brunftzeit-Stress und Jäger-Nichtspielercharaktere. Keine Schonzeit fürs Zwerchfell: Gegen diesen ganz normalen Wahnsinn haben die 1.-April-Scherze einen echt schweren (Hoch-)Stand.



STIFTUNG WARENTEST
TESTSIEGER
SEHR GUT (1,5)
test
Im Test: 6 Personalcomputer
2/2006
www.test.de

Dell™ empfiehlt Windows® XP Professional.

Der Dell™ XPS und Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie - Atemberaubende Power und Reaktionsfähigkeit

Nimm die ultimative Herausforderung an? Der Dell™ XPS ist eine Kampfmaschine, die deinen Fähigkeiten gerecht wird. Jetzt brauchst du keinen Gegner mehr zu scheuen. Getrieben wird der XPS vom schnellen Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie. Kraftvolle Performance und schnelle Reaktionsfähigkeit machen den XPS zu deiner Geheimwaffe, die plötzlich zählt, wenn die Lage aussichtslos scheint. Im Fieber der extremen Spielewelt solltest du keine keine Kompromisse eingehen: Der Dell™ XPS ist dein Partner.

Support rund um die Uhr

Hilfe nötig? Das XPS-Support-Team steht dir rund um die Uhr mit Rat zur Seite. Und nicht vergessen: Den Dell™ XPS gibt's nicht im Geschäft. Ruf uns an oder geh ins Internet: www.dell.de !

Jetzt kaufen, erste Rate ab Oktober 2006 zahlen[2]!

Dell™ XPS 600 "Primus"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 640 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz
- 160 GB** SATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256 MB PCIe x16 nVidia® GeForce™ 6800
- Sound Blaster® Audigy® 2 ZS 7.1, IEEE 1394
- 16x DVD-ROM & 48x CD-RW Laufwerk
- 1 Jahr Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag[1]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- Digital E-learning

1.499 €

Inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand

Finanzierung ab 47,96 €[2] E-Value™: PPDE5-D03XP5

Dell™ Dimension™ 5150

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 630 mit HT-Technologie (3 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM[3])
- 1024 MB Dual-Channel DDR-SDRAM, 400 MHz
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min.
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB PCIe x16 ATi® Radeon™ X600 HyperMemory™
- Integrierter 7.1 HD Audio-Chip
- 16x DVD+/-RW, 16x DVD, 13-in-1 Kartenleser
- Dell™ analoge TV-Tuner PCI-Karte & Dell™ Media Center Edition Fernbedienung
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- Digital E-learning

789 €

Inkl. MwSt., Versand gratis

GRATIS Versand + 15 Monate McAfee® SecurityCenter™

Finanzierung ab 22,05 €[2] E-Value™: PPDE5-D03515c



Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 5 33 55 40 40** Geschäftskunden **0800 / 5 33 55 60 30** bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 · Lokaltarif, www.dell.ch





Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn du die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufst. DELL GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main

Alle Preise verstehen sich in € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen, nicht kombinierbar mit anderen Angeboten und gültig bis 28.03.06. Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Produkt kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dell, das Dell Logo und Dimension sind Marken der Dell Inc. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft® Corporation. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon Inside, Itanium, Itanium Inside, Pentium und Pentium Inside sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern. Mit einem DVD+RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [2]Jetzt kaufen, erste Rate ab Oktober 2006 zahlen. Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Ausgewiesene Ratenangebote sind für eine Laufzeit von 36 Monaten berechnet. Effektiver Jahrezins nur 9,9 %. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. [3]Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main.

LIES MICH!

PC ACTION: WM-Quiz

Vermischtes | Sie kennen sich prima mit Bällen aus? Super! Denn selbst Quiz-Onkel Günther Jauch ist ein Waisenknabe gegen uns. Anfang März startete unser großer Countdown bis zum 9. Juni, dem Beginn der Fußball-Weltmeisterschaft 2006 in Deutschland. Auf www.pcaction.de erwarten Sie: 100 Tage, 100 Fragen, 400 Antworten! Und kein Telefonjoker. Dafür aber jede Menge Publikum ... Beantworten Sie jeden Tag eine Frage und räumen Sie wertvolle Preise ab. Aber keine Angst, die Mischung der Fragen ist gelungen. Von ganz einfach bis ganz schön schwer: Sportfreunde wissen die richtige Antwort aus dem Eff-Effe-Finger – oder werfen die Suchmaschine ihres Vertrauens an. Von der ersten bis zur letzten Frage ist Rätselspaß garantiert. Worauf warten Sie noch? Auf geht's! (MB)

Info: www.pcaction.de/?menu=0554

Brothers in Arms 3



Taktik-Shooter | Auch der dritte Teil von *Brothers in Arms* soll auf wahren Ereignissen beruhen. Das erklärte Gearbox-Boss Randy Pitchford und verspricht natürlich ebenfalls eine verbesserte Grafik. Das sollte nicht schwerfallen, sind die grafischen Effekte doch neuerdings durch *Unreal*-Engine 3 dargestellt. Klar, dass Sergeant Hartsock und Sergeant Baker noch schärfer wirken, wenn Texturen und Beleuchtung einen Schritt nach vorn machen. Mit weiteren frischen Infos rechnen wir zur E3 im Mai. Ubisoft hatte den Titel bis Redaktionsschluss noch nicht einmal bestätigt. (MB)

Info: www.brothersinarmsgame.com

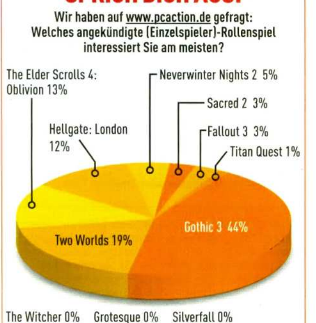
Tribal Trouble Gewinnspiel

Strategie | Sind Sie noch fit, wenn Sie sich einen hinter die Binde gegossen haben? Die Wikinger, die nach einem Saufgelage in der Karibik stranden, sind es nicht. Trotzdem müssen sie sich in strategischen Echtzeit-Kämpfen gegen die Eingeborenen dort behaupten. Haben Sie das auch drauf? Dann sacken Sie doch in diesem Gewinnspiel eine von fünf Versionen ein, die Hersteller Halycon für unsere Leser springen ließ. Preisfrage: Was soffen Wikinger? a) Mate, b) Met, c) Milch. (Ebenfalls von Halycon stammt übrigens das witzige Denkspiel *Tube Twist* – Test auf Seite 122. Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 18. (MB)

Info: http://tribaltrouble.com

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Welches angekündigte (Einzelspieler)-Rollenspiel interessiert Sie am meisten?



Ab ins Gefahrwasser!



Als Pirat schippern Sie natürlich auch über die Meere und liefern sich heiße Seeschlachten.

Als Pirat machen Sie in AGE OF PIRATES die Meere unsicher und stellen sich vielen Bedrohungen.

Action-Adventure | Freibeuter haben es nicht leicht. Saufgelage, Fechtkämpfe – und dann steht da ständig die Suche nach Moneten an. In Akellas *Age of Pirates* sind Sie einer dieser Augenklappenträger und wollen in der Karibik zum Obermacker aufsteigen. 16 Inseln und Schiffstypen sorgen für Abwechslung. An der ungenauen Steuerung sollten die Entwickler bis zur Veröffentlichung Ende März noch feilen. Andreas Bertits

Info: www.akella.com



Zu Land treten Sie im Fechtkampf gegen Ihre Gegner an.

Sie hissen die Totenkopfflagge auch in TORTUGA: TWO TREASURES und jagen einem Schatz hinterher.

Action-Adventure | Und weil es so schön ist, gleich noch ein Piratenspiel! In *Tortuga: Two Treasures* heften Sie sich im Frühjahr als Thomas „Hawk" Blythe dem Piraten Blackbeard an die Fersen – in der Karibik des 18. Jahrhunderts. Ascarons Action-Adventure lässt Sie in Fechtduellen antreten und prächtige Seeschlachten austragen. Spielerische Freiheit: Unerfüllte Missionen aus früheren Levels können Sie später mit besseren Fähigkeiten problemlos nachholen. Clever! Marc Brehme

Info: www.tortugagame.de

Hier bekommst du gute Karten!

Was steckt man in einen PC?
A) Arschkarte
B) Landkarte
C) Grafikkarte



RADEON X800 XL
mit 256 Megabyte GDDR3 und HDTV. Ein Monster-Teil!

Diesen Monats kracht es im Karton: Die Firma Gigabyte spendiert unseren Lesern den absoluten Grafikkarten-Knüller Radeon X800 XL mit satten 256 Megabyte GDDR3. Damit verpassen Sie Ihrem PC den ultimativen Leistungsschub. Noch besser: Dank des neuen Kühlsystems „Silentpipe" macht die Karte kaum Geräusche. Sie möchten die Karte haben? Dann nehmen Sie einfach an unserem Gewinnspiel teil. Viel Glück! Mehr Informationen zu den neuen Grafikkarten finden Sie unter www.gigabyte.de.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 18. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Leistung hat Vorfahrt:

Der neue Deutschland-PC.

Der neue Deutschland-PC ist der standhafte Beweis, dass man auch zu Hause richtig Gas geben kann. Mit mehr Kraftreserven. Mit mehr Performance. Und mit mehr Komfort. Dahinter steckt die gebündelte Kraft innovativer Bausteine und faszinierender Funktionen. Und damit Sie auch auf der Straße stilvoll vorankommen, gibt's einen wertvollen Gutschein dazu: Genießen Sie kostenlos[2] ein Wochenende exklusives Fahrvergnügen in einem eleganten Mietwagen!

Inklusive Gutschein[2]
für 1 Wochenende purer Fahrspaß!

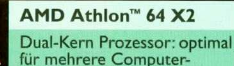
€ 999,-[1]











AMD Athlon™ 64 X2
Dual-Kern Prozessor: optimal für mehrere Computer-anwendungen gleichzeitig

GRAPHICS BY NVIDIA.

- AMD Athlon™ 64 X2 Dual-Core Prozessor 4200+
- Microsoft® Windows® XP Home Edition[3] (SP2)
- 1024 MB (2 x 512 MB)
- 2 x 160 GB SATA II
- NVIDIA® GeForce™ 7300 GS mit NVIDIA® TurboCache™ Grafikbooster
- Multinorm DVD±Doublelayer-Brenner mit Label Flash
- 11-in-1-Cardreader
- 2x Front-USB, Front-Video-Eingang
- Dual-TV-Tuner analog/DVB-T
- DVB-S-TV-Tuner
- Fernbedienung inkl. Cyberlink Power-Package



Besuchen Sie uns auf der CeBIT.
Freigelände, WsF Arena, Eingang West
9. bis 15. März 2006

[1] Unverbindliche Preisempfehlung inklusive gesetzlicher Mehrwertsteuer.
[2] zzgl. 49,- Euro Versicherungs-/Servicegebühren. Es gelten die allgemeinen Mietbedingungen der Vertragspartner. Die allgemeinen Geschäftsbedingungen finden Sie unter www.dastraumgeschenk.de/mobileweekend/agb
[3] OEM-Recovery Version. Nur in Verbindung mit dem gekauften System zu nutzen.

Die in diesem Dokument wiedergegebenen Bezeichnungen können Marken sein, deren Benutzung durch Dritte für eigene Zwecke die Rechte der Inhaber verletzen kann. Preise, Liefermöglichkeiten und technische Änderungen vorbehalten. Produktabbildungen ähnlich. Das Angebot ist gültig bis zum 30.06.2006. Der Mobile-Weekend Voucher kann ausschließlich bei der Firma Gold-Gate bis 30.09.2006 online oder postalisch eingelöst werden. Voraussetzung ist die Zusendung des ausgefüllten Anforderungsgutscheins inkl. der Rechnungskopie. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Mobile-Weekend Voucher ist nicht übertragbar, kann nicht verkauft und nicht gegen Bargeld eingelöst werden. Teilnahme- und Geschäftsbedingungen entnehmen Sie bitte dem Gutschein oder www.dastraumgeschenk.de/mobileweekend/agb

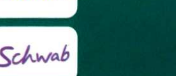
Zu beziehen bei:























www.deutschlandpc.de

DU BIST DEUTSCHLAND

im Jahr 1945.

Wann dir dein letztes Stündlein schlägt, hängt nur davon ab, ob dich die Amis oder die Russen zuerst erreichen. Doch da wendet sich das Blatt: Die alte Regierung wird gestürzt, und du bekommst Zugang zu Prototypen der neuen Wunderwaffen.

Dies ist deine letzte Chance, die anrückenden Feinde aufzuhalten und zurückzuschlagen.

Nutze sie.

DER NEUE KRACHER · DER PANZERS-MACHER ·

RfB Rush for Berlin

Mehr zum 3D-Echtzeit-Strategiespiel unter

WWW.RUSHFORBERLIN.COM

POWERED BY gamespy

Powered by GEPARD 3D ENGINE

STORMREGION

DEEP SILVER

PC DVD ROM


"Statt eines einfallslosen Panzers-Klons steht uns mit *Rush for Berlin* ein extrem spannend inszeniertes Strategiespiel ins Haus." PC Games 1/06
RfB
Rush for Berlin

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 18.

1. Gothic 3



»Haben einen Schatten: Life-Rollenspieler.«

Um was geht es?
Auf dem Fantasy-Kontinent Myrtana steppt der Ork. Es herrscht Krieg und die armen Menschen sind am Verlieren. Doof. Da muss man doch was tun, oder? Also stellt sich der namenlose Held aus den Vorgängerteilen ein drittes Mal zur Verfügung, um für Recht und Ordnung zu sorgen.

Warum brauchst du es?
Wir sind fest davon überzeugt, dass *Gothic 3* ein richtig geiles Rollenspiel wird. Das waren die Vorgänger ja schließlich auch. Außerdem versprechen die ersten Screenshots eine hervorragende Optik, die eine gelungene Atmosphäre schaffen könnte. Wir freuen uns – und Sie?

Was gibt es Neues?
Seit einigen Wochen beantwortet Piranha Bytes im Gothic 3-Forum auf www.jowood.de Fragen von Fans. Unter anderem wurde bestätigt, dass man jeden Nichtspielercharakter in die ewigen Jagdgründe überführen kann und dass das Inventar unendlich groß ist. Auch das Erscheinungsdatum wurde nun auf September festgenagelt.

2. Unreal Tournament 2007



Um was geht es?
In außerirdischen Arenen ballern Sie bis zum buchstäblichen Umfallen. Im Mehrspieler-Modus treten Sie online gegen andere Mitspieler an und beweisen, wie gut Sie sind.

Warum brauchst du es?
Sie wollen doch bestimmt vor Ihren Kumpels protzen und Ihnen diese unglaubliche Grafik auf dem PC zeigen. Dann brauchen Sie *Unreal Tournament 2007* unbedingt.

Was gibt es Neues?
Verleger Midway gab bekannt, dass *UT 2007* zwischen Dezember 2006 und März 2007 erscheint. Mit vier neuen Screenshots will man die Wartezeit erträglicher gestalten.

3. Huxley

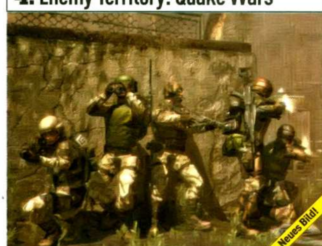


Um was geht es?
In einem postnuklearen Szenario kämpfen Sapiens gegen Alternatives um eine neue Energiequelle. Der Mehrspieler-Shooter setzt dabei auf eine offene Welt.

Warum brauchst du es?
In *Huxley* kämpfen bis zu 5.000 Spieler gleichzeitig in einer frei begehbaren Welt. Dazu die fantastische *Unreal*-Engine 3. Bleiben da noch Wünsche offen? Na also.

Was gibt es Neues?
Die Jungs bei Webzen arbeitet mit Hochdruck an dem Actionkracher, um ihn im dritten Quartal dieses Jahres in die Läden zu schaffen.

4. Enemy Territory: Quake Wars



Um was geht es?
Die Strogg geben partout keine Ruhe. Also machen sich die Menschen auf, den Außerirdischen in die Weichteile zu treten. Machen Sie mit!

Warum brauchst du es?
Ein Mehrspieler-Shooter im beliebten *Quake*-Universum mit einer enorm detaillierten Grafik. Das lässt die Herzen von Actionfans höher schlagen.

Was gibt es Neues?
Nach der Veröffentlichung neuer Bilder im letzten Monat ist es wieder ruhig geworden. Doch spätestens zur E3 rechnen wir mit frischen Informationen.

5. Crysis



Um was geht es?
Außerirdische versuchen, die Welt einzufrieren! Unerhört! Also greifen Sie zur Wumme und zeigen es den Kerlen.

Warum brauchst du es?
Die neue *Cry*-Engine 2 verspricht einen unerhört hohen Detailgrad. Außerdem haben Crytek mit *Far Cry* gezeigt, was sie können.

Was gibt es Neues?
Da die bitterbösen Aliens die Welt im Eis erstarren lassen wollen, besuchen Sie auch Gebiete, die zuvor noch lauschig warm waren.

6. Prey



Um was geht es?
Außerirdische bedrohen schon wieder die Erde. Was die hier nur alle wollen? Tommy will Sie aufhalten und uns alle retten.

Warum brauchst du es?
So geil aussehende 3D-Shooter will doch einfach jeder haben! Außerdem haben Sie mit den vielen neuen Spielelementen garantiert eine Menge Spaß.

Was gibt es Neues?
Neusten Gerüchten zufolge soll *Prey* bereits im Juni in den Läden stehen. Wir sind gespannt, hoffen das Beste und freuen uns auf einen heißen Sommer.

7. Dark Messiah of Might and Magic



Um was geht es?
Einem Fantasyland droht die Vernichtung durch einen dunklen Messias. Klar, dass Sie das nicht zulassen können.

Warum brauchst du es?
Die geschickte Verwebung von knallharter Action und dezenten Rollenspielelementen macht uns heiß auf das fertige Spiel. Und Sie doch sicher auch, oder?

Was gibt es Neues?
Derzeit nichts. So kurz vor der E3 halten Entwickler traditionell mit Informationen hinter dem Berg, um uns auf der Messe zu überraschen. Wir können es kaum erwarten.

8. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Um was geht es?
Sie jagen grausige Mutanten in einem radioaktiv verseuchten Gebiet und sammeln wertvolle Gegenstände ein.

Warum brauchst du es?
Sie haben schon so lange gewartet, wieso dann jetzt aufgeben? Sagen Sie sich immer wieder: Es kommt, ich will es, es kommt, ich will es ...

Was gibt es Neues?
Mal wieder nichts Gutes. Da Herausgeber THQ angeblich nicht so recht zufrieden mit dem bisherigen Spiel sein soll, erscheint es vielleicht erst 2007.

9. Sin Episodes: Emergence



Um was geht es?
Sie bekämpfen die hinterlistige Elexis Sinclair und retten eine Stadt vor der Zerstörung. Hört sich doch spannend an.

Warum brauchst du es?
Valves *Source*-Engine, eine vollbusige Kontrahentin, Explosionen und Ballerorgien bis zum Abwinken. Da stehen Sie doch drauf. Genau wie wir.

Was gibt es Neues?
Das Spiel hat den Beta-Status erreicht! Jetzt beheben die Entwickler noch einige Bugs und arbeiten am Balancing, um einen echten Knaller abzuliefern.

10. Splinter Cell 4: Double Agent



Um was geht es?
Sam Fisher auf der Seite der Bösen? Nein! Als Doppelagent erledigt Schmidtchen Schleicher fiese Terroristen.

Warum brauchst du es?
Die ersten drei Teile haben schon unheimlich viel Spaß gemacht und für Nummer vier haben die Entwickler noch das eine oder andere Ass im Ärmel.

Was gibt es Neues?
Neue Screenshots bringen das Blut in Wallung. Darin sehen Sie – welch Überraschung!, unseren Sam in Action. Da wächst die Lust aufs Spiel.

Top 40

Platz	Vormonat	Spiel	Genre	Entwickler	Geplanter Veröffentlichungstermin
1	■ (1)	Gothic 3	Rollenspiel	Piranha Bytes	Sommer 2006
2	■ (2)	Unreal Tournament 2007	Action	Epic Games	4. Quartal 2006
3	▲ (16)	Huxley	Action	Webzen Inc. H-Studio	1. Oktober 2006
4	▲ (5)	Enemy Territory: Quake Wars	Action	Splash Damage	2006
5	▲ (26)	Crysis	Action	Crytek	4. Quartal 2006
6	▼ (4)	Prey	Action	3D Realms	2. Quartal 2006
7	■ (7)	Dark Messiah of Might and Magic	Action	Arkane Studios	2006
8	▼ (6)	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	Action	GSC Gameworld	2006
9	■ (9)	Sin Episodes: Emergence	Rollenspiel	Ritual Entertainment	2. Quartal 2006
10	▼ (8)	Splinter Cell 4: Double Agent	Action	Ubisoft Shanghai	September 2006
11	▲ (12)	Condemned: Criminal Origins	Action	Monolith	2. Quartal 2006
12	▼ (10)	World of Warcraft: The Burning Crusade	Rollenspiel	Blizzard	2006
13	■ (13)	Alan Wake	Action	Remedy	1. Dezember 2006
14	■ (14)	Medal of Honor: Airborne	Action	Electronic Arts L.A.	2006
15	▼ (11)	Hellgate: London	Rollenspiel	Flagship Studios	2006
16	▼ (15)	Time Shift	Action	Saber Interactive	1. März 2006
17	■ (17)	Half-Life 2: Aftermath	Action	Valve	24. April 2006
18	▲ (21)	Hitman: Blood Money	Action	IO Interactive	1. Oktober 2006
19	▲ (NEU)	Scarface	Action	Radical	4. Quartal 2006
20	▼ (18)	Neverwinter Nights 2	Rollenspiel	Obsidian	2. Quartal 2006
21	▲ (39)	Medieval 2: Total War	Strategie	The Creative Assembly	1. Dezember 2006
22	▲ (24)	Anno 1701	Strategie	Sunflowers	Herbst 2006
23	▲ (33)	Bioshock	Action	Irrational Games	2007
24	▲ (28)	Warhammer: Mark of Chaos	Strategie	Black Hole Games	1. Oktober 2006
25	▲ (37)	Supreme Commander	Strategie	Gas Powered Games	1. Januar 2007
26	▼ (25)	Duke Nukem Forever	Action	3D Realms	Winter 2666
27	■ (27)	Titan Quest	Rollenspiel	Iron Lore	3. Quartal 2006
28	▲ (31)	Paraworld	Strategie	SEK	August 2006
29	▲ (32)	Age of Conan: Hyborian Adventures	Rollenspiel	Funcom	1. Oktober 2006
30	▲ (NEU)	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda Softworks	2007
31	▼ (23)	Company of Heroes	Strategie	Relic	3. Quartal 2006
32	▲ (40)	Savage 2: A Tortured Soul	Strategie	S2 Games	Sommer 2006
33	▲ (36)	Sacred 2	Rollenspiel	Ascaron	2006
34	■ (35)	Two Worlds	Rollenspiel	Reality Pump	2006
35	▼ (34)	Heroes of Might and Magic 5	Strategie	Nival Interactive	29. März 2006
36	▲ (NEU)	Elveon	Action	10tacle Studios	3. Quartal 2007
37	▲ (NEU)	GTR 2	Rennspiel	Simbin	Juni 2006
38	▲ (NEU)	Guild Wars: Factions	Rollenspiel	NC Soft	2. Quartal 2006
39	▲ (NEU)	Pro Evolution Soccer 6	Sportspiel	Konami	November 2006
40	▲ (NEU)	Panzer Elite Action	Action	Zootfly	April 2006

Du fehlst mir!

So überraschend es klingt, *Darkstar One* hat es nicht in unsere Top 40 geschafft – dabei könnte der Weltraumtitel von Ascaron für positive Überraschungen sorgen. Denn selbst im All gibt es immer wieder Streit. So fetzen sich die Völker in der Galaxie und der Ausbruch eines gigantisches Krieges scheint unaufhaltsam. Mit dem Raumschiff Darkstar One fegen Sie durch die Gegend, um geheimnisvolle Artefakte zu finden. Damit lässt sich Ihr Kahn ordentlich und ähnlich einem Rollenspiel aufmotzen. Doch ohne Moos nix los und so erledigen Sie zahlreiche Missionen, um an neue Waffen und Schilde zu kommen. Ob Sie sich bei Ihren Reisen durch die unendliche Sphäre auf die gute oder böse Seite schlagen, entscheiden Sie im zweiten Quartal.


Darkstar One

Auf der Lauer


Neverwinter Nights 2

Ein zünftiges Einzelspieler-Rollenspiel erwartet uns mit *Neverwinter Nights 2*. Zwar verraten die Entwickler von Obsidian Entertainment noch immer kein Sterbenswort über die Hintergrundgeschichte, doch bereits mit *Knights of the Old Republic 2* haben die Jungs gezeigt, was sie draufhaben. Und genau mit diesem Titel soll *Neverwinter Nights 2* einiges gemeinsam haben. So spielen vom Computer gesteuerte Begleiter eine wichtige Rolle und geben Kommentare zu Situationen ab. Auch die Verfolgerperspektive erinnert an Obsidians zweiten Trumpf im Genre. Ein genauer Erscheinungstermin steht nicht fest, doch noch in diesem Jahr sollen Sie sich auf Monsterjagd begeben.

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 19

Sachpreise von Panda Software, Corsair und Be Quiet! im Gesamtwert von 5.600 Euronen locken diesen Monat in unserem Hardware-Gewinnspiel. Abgreifen können Sie unter anderem Antiviren-Software, Speicherriegel und Power-Netzteile. Wie? Ganz einfach! Beantworten Sie die Frage auf Seite 19 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 54" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 54 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware 5-06", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Gigabyte-Grafikkarte

SEITE 12

Ruckelt es bei *Oblivion, Empire at War, Tomb Raider* und Co.? Tja, daran könnte die Grafikkarte schuld sein. Problem: Die Dinger sind teuer! Kein Problem: PC ACTION verlost in Zusammenarbeit mit Gigabyte eine fette Radeon X800 XL mit satten 256 Megabyte Speicher an Bord. Wer am Gewinnspiel teilnehmen will, beantwortet die Frage auf Seite 12 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 55" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 55 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Gigabyte", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Tribal Trouble & Tube Twist

SEITE 12

Auf kleine, aber feine Spiele hat sich die Hamburger Spieleschmiede Halycon spezialisiert. *Tube Twist*, das wir auf Seite 122 testen, ist so ein Ding. Knoblig, knifflig, fordernd. Oder *Tribal Trouble*, das Echtzeit-Strategiespiel rund um Wikinger. Diese Herren saufen bekanntlich gern. Gut, dass es deshalb zu den fünf Verlos-Spielen noch 'ne Pulle Met obendrauf gibt. Wer „Prost" sagen will, beantwortet die Frage auf Seite 12 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 56" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 56 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Halycon", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.





Der Pate

SEITE 76

Eine internationale Jury wählte *Der Pate* von Francis Ford Coppola vor kurzem zum besten Kinostreifen aller Zeiten. Umso besser, dass Electronic Arts nun ein Spiel zum Film herausbringt. Noch besser: Aus diesem Anlass verlosen wir zusammen mit EA fünf fette Pakete. Darin: Spiel und die *Pate*-Trilogie auf vier DVDs. Wenn Sie gewinnen wollen, beantworten Sie die Frage auf Seite 76 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 57" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 57 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Der Pate", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Turbo-Mauspads

SEITE 160

Schön ist's erst, wenn's richtig flutscht. Nein, wir meinen nicht den Erfolg in der Liebe, sondern im Spiel. Denn um in Ego-Shootern Erfolg zu haben, brauchen Sie unter anderem eine fixe Mausmatte. So eine wie das Slickride-Pad von Gamerswear. Davon hauen wir gleich 25 raus. Um eine der Unterlagen-Turbos abzuräumen, beantworten Sie die Frage auf Seite 160 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 58" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 58 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Slickride", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Darauf wartest Du!

SEITE 16

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 59" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 59 Oblivion) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.

Die zock ich am liebsten!

SEITE 126

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 60" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 60 Stranglehold) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.

* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

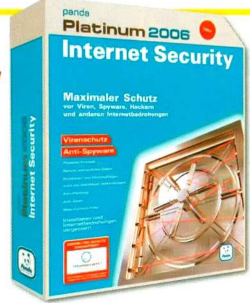
Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Schenkwürdig!

Es locken fette Preise im Gesamtwert von 5.600 Euro! Die Kracher haben Panda, Corsair und Be Quiet! zur Verfügung gestellt. Ein heißer Tipp: Machen Sie mit! Die Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen **PC Games** und **PC Games Hardware** statt.

Sie zahlen nicht einen Cent dazu! Abzustauben gibt es:

10x Panda Platinum 2006 Internet Security







20x Panda Titanium 2006 Antivirus

SAFER-SURF MIT PANDA

Sie haben die Chance, eine Version der kombinierten Antivirus- und Antispy-Software des renommierten Herstellers Panda zu ergattern. Der Scanner schützt vor Viren, Würmern, Spionage-Programmen und Dialern. Internet Security: Gewinnen Sie eine Komplett-Sicherheitslösung samt Firewall und Erkennung von Einbruchsversuchen!

Gesamtwert: € 2.000

5x Corsair TWINX2048-3500LLPro



CORSAIR

SPEICHER SATT VON CORSAIR

Diese imposanten Speichermodule mit einer Größe von zwei Gigabyte wurden speziell für den Zweikanalbetrieb entwickelt. Neben sehr guter Spieleleistung und extrem niedrigen Latenzen machen diese High-End-Module mit einer LED-Auslastungsanzeige und schwarzen Kühlkörpern auch optisch eine Menge her.

Gesamtwert: € 1.800

GRENZENLOSE POWER

Insgesamt 18 Modelle der neuen Netzteilserie Dark Power verschenkt Listan an unsere Leser. Neben genug Leistungsreserven – selbst für anspruchsvolle SLI- oder Crossfire-Systeme – bieten die schicken Netzteile zwei getrennte Zwölf-Volt-Leitungen. Auch an eine raffinierte Thermo-Regulierung, die den PC selbst nach dem Ausschalten noch kühlt, ist gedacht.

Gesamtwert: € 1.800







Je 6x Be Quiet! Dark Power Pro mit 430, 530 und 600 Watt

DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Wie heißt der Korsar aus *Fluch der Karibik*?

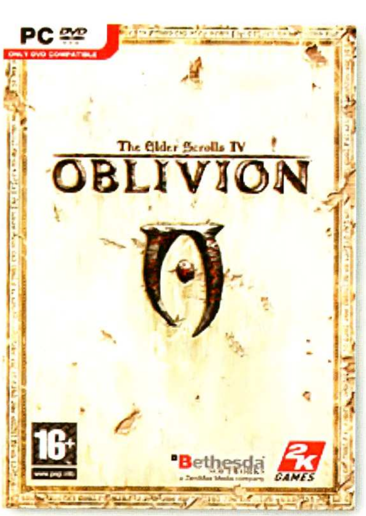
a) Jack Chirac
b) Jack Sparrow
c) Jack N. Tasche
d) Jack Pot

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 18. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **03. Mai 2006**.

Holen Sie sich Ihr Spiel

Hammer-Spiele für null Komma nix *!

* Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, kann als kostenloses Dankeschön ein Top-Spiel als Prämie abgreifen.



THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

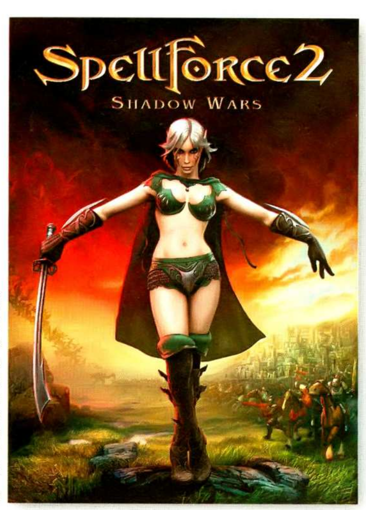
Nicht nur Rollenspielfans werden angesichts dieser Fantasy-Welt schwach. Nach dem Millionenseller *The Elder Scrolls: Morrowind* verspricht auch der Nachfolger wieder schlaflose Nächte. Allein schon wegen der atemberaubenden Grafik dürfte *The Elder Scrolls 4: Oblivion* zum PC-Großereignis des Jahres werden. Ob künstliche Intelligenz, Spielkomfort, Monster- und Schätzegenerierung oder Talent- und Kampfsystem: *The Elder Scrolls 4: Oblivion* macht kühnste Fantasy-Träume wahr. Erscheint 24.3.2006

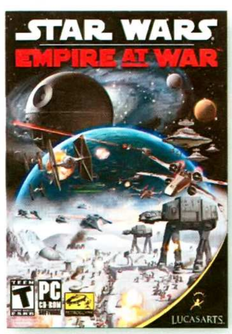
PRÄMIENNUMMER: 002869

SPELLFORCE 2

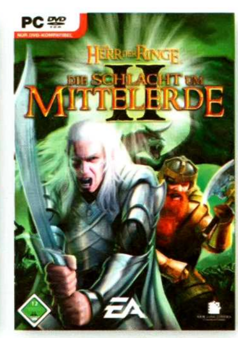
Spellforce 2 bietet dem Spieler die Möglichkeit, gleich zwei spannende Rollen zu übernehmen: Einerseits kann er als Heerführer in Echtzeit seine Armeen befehligen, andererseits kämpft er als Held an der Front, löst unzählige Aufgaben und besiegt mächtige Feinde. Und die Grafik des Spiels ist wahrlich vom Allerfeinsten. *Spellforce 2* bietet eine gelungene Synthese von klassischer Echtzeit-Strategie und Rollenspiel. Gehört auf jeden Fall in die Kategorie: „Haben müssen!" Erscheint am 7.4.2006

PRÄMIENNUMMER: 002896

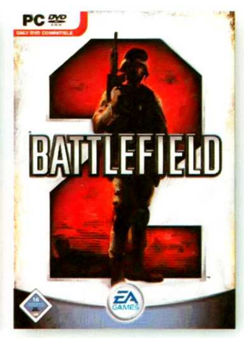




STAR WARS: EMPIRE AT WAR
Echtzeit-Strategie in beeindruckender 3D-Grafik. Es erwartet Sie eine spannende Aufgabe mit strategischer Kriegsplanung und Echtzeit-Schlachten.
PRÄMIENNUMMER: 002870



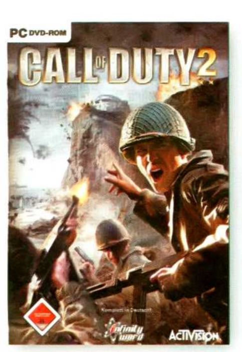
DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2
Wer auch nur einen Funken Spaß an Fantasy-Massenschlachten hat, braucht diesen Titel wie die Luft zum Atmen.
PRÄMIENNUMMER: 002800



BATTLEFIELD 2
Atemberaubende Grafik und realistische Physik! *Battlefield 2* ist zweifellos erste Wahl für alle Fans taktischer Mehrspieler-Duelle. Ein Spiel, das alles richtig macht – also zugreifen!
PRÄMIENNUMMER: 002705



DER PATE *
Im Spiel zum Filmklassiker werden Sie in den Corleone-Clan aufgenommen und steigen zum Don auf. Erscheint: 23.3.2006. ***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**
PRÄMIENNUMMER: 002835



CALL OF DUTY 2 *
Atmosphäre, Soundkulisse und Detailreichtum sind die größten Stärken des obercoolen Shooters *Call of Duty 2*! ***Die Ausweiskopie des Prämienempfängers ist notwendig!**
PRÄMIENNUMMER: 002816



F.E.A.R. *
Alarm im Raumfahrt-Komplex: Regierungsgebäude gekapert! Es folgt purer Nervenkitzel und ein Feuerwerk an Effekten ...***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**
PRÄMIENNUMMER: 002744



50 EURO GUTSCHEIN VON PLAYCOM
Gehen Sie shoppen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung.
PRÄMIENNUMMER: 002918



RAZER DIAMONDBACK PLASMA LIMITED EDITION
Die weltweit erste optische Maus mit einem 1.600-dpi-Sensor und 16-Bit-Datenübertragung. Die Abtastrate von 5,8 Megapixeln bei 6.500 Bildern pro Sekunde ermöglicht extreme Beschleunigungsraten und eine maximale Geschwindigkeit von 1 m/s.
PRÄMIEN-NUMMER: 002831

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❐ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA PR 33

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

NET NEWS

Die gigantischen Stalker benutzen ein so genanntes Plasma-Egg als wirkungsvolle Waffe.

»Sehr gefährlich: Fußabtreter.«

»Läuft Amok: Wasserkocher.«

Ein Feuerfest!

Die Außerirdischen setzen mehr auf Masse als auf Taktik.

Altmeister Richard Garriott möchte es wieder wissen. Mit TABULA RASA will er kräftig im Online-Spielemarkt mitmischen.

Mehrspieler-Shooter | Mit der *Ultima*-Rollenspiel-Serie schuf Richard Garriott in den Achtziger- und Neunzigerjahren einen Kult, der noch heute dank zahlreicher Fans fortlebt. Nach seinem Weggang von Electronic Arts trommelte der Designer eine neue Truppe zusammen und begann mit der Arbeit an *Tabula Rasa*, einem Online-Rollenspiel, in dem Fantasy auf Sciencefiction treffen sollte. Doch jetzt, sechs Jahre später, hat sich das Spiel völlig gewandelt. Von Fantasy keine Spur mehr, der Fokus hat sich in Richtung Action verlagert: Turbulente Kämpfe auf fernen Planeten stehen im Mittelpunkt. Über die Hintergrundgeschichte ist noch nicht viel bekannt. Außerirdische Insektenwesen überfallen die Menschen, die sich daraufhin tatkräftig mit Laserwummen zur Wehr setzen; als einer der Soldaten verschlägt es Sie an die Front. *Tabula Rasa* ist weder reines Online-Rollenspiel noch 3D-Shooter – es ist eine geschickte Kombination. Wer einfach nur wild auf Gegnerhorden ballert, erlebt sein blaues Wunder, denn ohne Teamgeist und Hirnschmalz kommen Sie nicht weit. Um an der Front zu überleben, verbessern Sie die Eigenschaften Ihres Helden mittels wohlüberlegter Entscheidungen. Durch Missionen, die Sie auch hinter die feindlichen Linien führen, entwickelt sich die Geschichte weiter. Trotzdem soll das Hauptaugenmerk auf ausufernden Schlachten und schneller Action liegen. Ein genauer Erscheinungstermin steht noch nicht fest. Auf der E3 im Mai rechnen wir mit neuen Informationen.

Andreas Bertits

Info: www.playtr.com

»Ich sagte doch, ich hole dir die Sterne vom Himmel!«

Die Insektenwesen greifen auch aus der Luft an.

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
Online-Fachmann
f.lohmeier@email.de

„Höchster Anspruch der World Series of Video Games: Es soll die Weltmeisterschaft des E-Sports sein. Im Juli sehen wir, ob die Duelle wirklich soviel Karat haben, dass sich die Champs zu Recht Weltmeister nennen dürfen."

LIES MICH!


»Nach der Geschlechtsumwandlung wurde Pumuckl erschossen.«

Twilight War: After the Fall

Online-Rollenspiel | Anfang Februar kriselte es bei Smiling Gator, Entwickler des Online-Rollenspiels *Twilight War: After the Fall*. Das ehrgeizige Projekt eines postnuklearen Spiels mit Valves *Source*-Engine stand angeblich vor dem Aus. Zum Glück sprangen die Kollegen von General Computers ein und entwickeln den Titel nun gemeinsam mit dem ursprünglichen Team. Der Erscheinungstermin steht noch in den Sternen. (AB)

Info: www.twilightwar.com

Aufgemotzte PCs auf der Hobbytronic

E-Sport | Die Deutsche Casemod Meisterschaft (DCMM) findet am 8. und 9. April in der Westfalenhalle Dortmund erneut im Rahmen der Bastler- und Elektronikmesse Hobbytronic statt. Fachjury und Besucher entscheiden, welcher PC dieses Jahr „Spektakulärster Computer Deutschlands" ist. Zeitgleich kämpfen auch die besten Spieler der LAN-Party-Liga AOL.WWCL um die Dreiländer-Meisterschaft ihrer neunten Saison. (FL)

Info: www.dcmm.de | www.wwcl.net

Musiktagebuch von Jan Hegenberg

E-Sport | Sänger Jan Hegenberg führt ab sofort ein Hörtagebuch mit Szene-News und Tratsch. Auch dank des Debütalbums *Demotape* (auf PC ACTION 11/05) hat der Spiele-Barde tausende Fans. Bei denen bedankt er sich mit seinem Podcast und einem Konzert am 30. März im Haus der Jugend in Berlin. (FL)

Info: www.janhegenberg.de


»Neulich, kurz vor der Reifenprüfung.«

thewsvg Geldmeister

Wer kürt den Weltmeister? Die CPL WORLD TOUR fällt aus – stattdessen steigt die spendable WORLD SERIES OF VIDEO GAMES auf.



E-Sport | Die CPL (Cyberathlete Professional League) aus den USA hatte (neben den World Cyber Games) die bisher größten und bestdotierten weltweiten E-Sport-Turniere abgewickelt. Nun mischen andere mit: die World Series of Video Games, kurz WSVG. Unter diesem Banner verfolgen wir künftig vermutlich die hochkarätigsten, ganz sicher aber lukrativsten globalen Wettkämpfe. Schon in diesem Jahr gibt es eine Tournee mit drei bis fünf Veranstaltungen, bei denen insgesamt eine Million Dollar den Besitzer wechseln. Dabei geht es auch auf Konsolen zur Sache, wie unschwer an Sponsor Xbox 360 zu erkennen ist. Die CPL kooperiert mit der WSVG, streicht die CPL World Tour für dieses Jahr und ordnet die CPL Summer unter: Die findet nun vom 5. bis 9. Juli in Texas (USA) als zweiter Stopp im Rahmen der WSVG-Tournee statt. (FL)

Info: www.thewsvg.com | www.thecpl.com

breakpoint Auf zur Demo!

In Bingen am Rhein holen Computerkünstler am Osterwochenende alles aus ihren Kisten heraus: Auf zur BREAKPOINT, Deutschlands größter Demoparty!


»Selten scharf: Computerspieler«

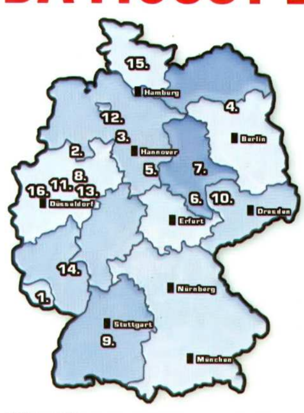
Computerkünstler am Werk, hier auf einer vergangenen Breakpoint.

E-Sport | Rund 1.000 Teilnehmer aus über 30 Nationen erwarten die Veranstalter zur großen Demonstration der Computerkunst: In Bingen am Rhein beteiligen sich Programmierer, Grafiker und Musiker an der Breakpoint-Party. Für ihre manchmal atemberaubenden Kreationen benötigen die Künstler oft nur wenige Zeilen Programmcode. Am Osterwochenende (14. bis 17. April) geht's ab: Wer mitmachen möchte, trägt ein Kunstwerk und 45 Euro Teilnahmegebühr bei. (FL)

Info: http://breakpoint.untergrund.net

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKERFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	PLÄTZE	WWCL	URL
	DEUTSCHLAND						
1	SaarLANer 4	07.04.2006	66271 Kleinblittersdorf	350	■	✔	www.saarlaner.de
2	The Summit VI	07.04.2006	49074 Osnabrück	1218	■	✔	www.the-summit.de
3	GSH - XI	07.04.2006	30827 Garbsen	400	■	✘	www.gsh-lan.com
4	Lan-4u.21	14.04.2006	16798 Fürstenberg	400	■	✔	www.lan-4u.de
5	LANarena 12	28.04.2006	38871 Ilsenburg	666	■	✔	www.lanarena.de
6	LANwirtschaft IX	28.04.2006	06237 Spergau	504	■	✔	www.lanwirtschaft.de
7	LANnation Vol. 10	05.05.2006	06846 Dessau	400	■	✔	www.lannation.de
8	BoerdeLAN 14	05.05.2006	59609 Anröchte	500	■	✘	www.boerde-lan.de
9	LANbada Convention VI	05.05.2006	72764 Reutlingen	400	■	✔	www.lanbada.de
10	USPlay LAN 2006 #2	12.05.2006	04329 Leipzig	300	■	✔	www.usplay-lan.de
11	XSLan-23	25.05.2006	58644 Iserlohn	450	■	✔	www.xslan.de
12	Niedersachsen lan	26.05.2006	27283 Verden	300	■	✘	www.planet-niedersachsen.de
13	LANdratten #6	02.06.2006	59846 Sundern	600	■	✔	www.landratten.net
14	BKXXL'3	03.06.2006	55543 Bad Kreuznach	501	■	✘	www.bkxxl.de
15	NorthCon Sommer	16.06.2006	24537 Neumünster	1096	■	?	www.northcon.de
16	Terminal 13	30.06.2006	40878 Ratingen	500	■	✔	www.lankoeln.de
	ÖSTERREICH						
	HolidayOpen 2006	31.03.2006	3100 St.Pölten	500	■	✔	www.holidayopen.at
	HTL-Lan 2006	20.04.2006	5020 Salzburg	333	■	✔	www.htl-lan.at
	SCHWEIZ						
	sLANp XIII	13.04.2006	8953 Dietikon	400	■	✔	www.slanp.ch
	LANforce 8	28.04.2006	3800 Interlaken	1001	■	✘	www.lanforce.ch

SURFEN UND

TELEFONIEREN!*

ECHTE FLATRATE AB

€ 4,99 pro Monat*

KEINE BEREITSTELLUNGSGEBÜHR!*

Bei den 1&1 DSL-Netzanschlüssen haben Sie die Wahl zwischen 4 DSL-Übertragungsgeschwindigkeiten für jeden Anspruch. Und das Beste ist: Der DSL-Einstieg mit 1&1 ist supergünstig. So entfällt bei den beliebtesten Netzanschlüssen 1&1 DSL 6.016 und 1&1 DSL2+ die Bereitstellungsgebühr sogar komplett.*

BEREITSTELLUNGSGEBÜHR:



KOSTENLOSES MODEM!*

Die innovative 1&1 DSL-Technik und die vielfach ausgezeichneten Produkte des Modem-Herstellers AVM sind perfekt aufeinander abgestimmt. Stecken Sie Ihre vorhandenen PCs und Telefone einfach an die 1&1 Surf & Phone-Box – schon surfen und telefonieren Sie supergünstig mit 1&1 DSL. Die 1&1 Surf & Phone-Box gibt's schon ab 0,– €!*

1&1 SURF & PHONE-BOX AB:



OPTIMALE SICHERHEIT!

Das bewährte Sicherheits-Paket Norton Internet Security™ Online steht Ihnen 6 Monate kostenlos zur Verfügung.* Mit umfassendem Schutz vor Viren, Hackern und Übergriffen auf vertrauliche Daten. Immer aktuell durch automatische Updates.

NORTON INTERNET SECURITY™ ONLINE



MIT DEM 1&1 DSL2+ ANSCHLUSS

LEBENSLANG KOSTENLOS TELEFONIEREN!*

INS DEUTSCHE FESTNETZ – RUND UM DIE UHR.

1&1 TELEFONIE INS DEUTSCHE FESTNETZ, RUND UM DIE UHR



AKTION BIS 30.4.2006

Starten Sie jetzt in 1&1 DSL – und telefonieren Sie auf Wunsch kostenlos ins gesamte deutsche Festnetz, rund um die Uhr!* Mit Ihren ganz normalen Telefonen, in Top-Sprach-Qualität. Und das, solange Sie 1&1 DSL nutzen – wenn Sie wollen ein ganzes Leben lang. Nie wieder für Telefonate ins deutsche Festnetz zahlen!* Worauf warten Sie noch?

1&1

www.1und1.de

LESERBRIEFE

Die wilden Kerle

Wie erschütternd es sein kann, bei Männern die Intelligenz messen zu wollen.

Es gibt tatsächlich kurze Momente in meinem Leben, da halte ich mich für intelligent. Zum Beispiel vergangenen Monat, als mir der Geistesblitz kam, wie ich ganz simpel und ohne Anstrengung zu einem Thema für die nächste Kolumne gelange. Ich startete eine Sozialstudie über Männer! Ob sie wirklich mit dem Penis denken und so. Zu diesem Zwecke spielte ich Gott und klöppelte mir eine junge Frau, die sich in unserer Rubrik „Das Zockerweibchen" vorstellte und beherzt-naiv nach Bekanntschaften suchte. Damit die Schwellkörper potenzieller Menschenbullen sogleich etwas mit Blut versorgt würden, wählte ich das Agenturbild eines Fotomodells aus unserem Archiv und legte für die 22-jährige „Sandra" die eindeutig zweideutige E-Mail Adresse luder22@gmx.de an. In den kommenden Wochen hatte ich viel zu lachen. Ungekrönter König der Balz-Autisten war Hauke, der unter anderem die Frage stellte, ob Fräulein denn Lust habe, mit ihm einen *Battlefield 2*-Clan zu gründen. Wow, was für eine intellektuelle Umschreibung für die Frage „Ficken?"! Nach Ansicht seiner Fotos beschloss ich jedoch, dass er nicht Sandras Typ ist. Oberkörper frei, solariumgegerbt, mit Babyöl eingerieben, Nikolausmützli und rechte Hand am Sack? Ne, lass mal stecken, Hauke! Oli indes empfehlen wir bei künftigen Bewerbungen die – formulieren wir's mal sehr vorsichtig – rhetorisch dezent ungeschickte Formulierung „Ich bin zwar kein Topmodel, aber ich glaub', die Kotze kommt einem auch nicht gleich hoch", das nächste Mal vor dem Mailen selbstreflektierend zu überdenken. Und wegen deines Fotos, lieber Oli, das einen Teil deiner Rumpelbude zeigt: Ein versifftes Absinth-Poster an der Wand zu haben, gehört zu den Dingen, die Frauen selten wuschig macht. Womit wir bei Jan wären: Die Einleitung der Mail „Hallo Sandra, wirst mich nicht kennen, hab aber dein Bild gesehen ..." wirft kein sonderlich gutes Licht auf den Zustand deiner Hirnsynapsen – da wäre Sandra ja nie von allein draufgekommen, dass sie dich *eventuell* nicht kennt. Na gut, Schwamm drüber. Aber: Wie viele Männer, die eigentlich Betrüger, Diebe und Mörder fangen sollen, erkennen nicht mal eine gefälschte Frau? Ja, ihr Polizeibeamten seid gemeint! Das macht mir Angst! Abschließend muss ich als allgemeinen Tipp erwähnen, welche Versuche zarter Erstkontaktaufnahme grundsätzlich nicht zu einem späteren Paarungsvorgang führen, weil sie auf die holde Weiblichkeit etwas unkreativ wirken mögen. Platz 3: „Hallo hab dich in der pc action gesehen...wow!!!mail back :)". Platz 2: „Na dann meld ich mich einfach mal.Und du hier in berlin ja? Wo?" Platz 1: „hey ich habe dein bild in soner zeitschrift ghesehn und wo kanst ja dich mall melden". Damit nun keine Missverständnisse aufkommen, die deutliche Mehrzahl aller 163 Zuschriften an luder22@gmx.de war sehr nett. Bei diesen Menschen möchte ich mich entschuldigen, dass sie sich vielleicht in diesem Moment aus Liebeskummer das Leben nehmen, weil ihre Traumfrau ein Phantom ist. Ferner schwöre ich, dass Zockerweibchen Juliana in dieser Ausgabe und alle künftigen Damen wieder absolut echt sind. Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

PS: Den Martin hätte ich beinahe vergessen. Ey Martin! Nein, die Sandra hat nicht zufällig eine gecrackte Windows-XP vorrätig!

Montage: Anja Grosler



Und das geschah vergangenen Monat ...

IHR HABT'S NICHT DRAUF! 1

Sehr geehrte Damen und Herren, ich wende mich heute mit einem Problem an Sie, das ich nicht verstehe. Ich bin treue PC ACTION-Leserin und habe mich sehr über die Ankündigung des Mega-Add-ons Spellforce: The Breath of Winter gefreut. Habe mir auch gleich die PC Games mit dem Hauptspiel und dann PC ACTION gekauft. Was nicht da war, ist das Add-on. Irgendwie komme ich mir ziemlich veralbert vor. Und erst meine Kinder, die sich auf viel Spielspaß gefreut haben. [...] Ich hoffe, Sie klären mich auf!

MARION BESSLER, PER E-MAIL

Wenn Sie Kinder haben, sollten Sie eigentlich wissen, wie man vögelt.

IHR HABT'S NICHT DRAUF! 2

Sehr geehrtes PC ACTION-Team, leider musste ich feststellen, als ich gestern, den 25.02.06, in der Jet-Tankstelle in Hemau die neueste Ausgabe Ihres Magazins kaufte und daraufhin zugleich das Add-on zu Spellforce installieren wollte, dass es sich gar nicht auf meiner DVD befindet. [...]

TOBIAS HARTEIS, PER E-MAIL

Tja, dann hätten Sie das Heft mal besser am 26.2.2006 in der Aral-Tankstelle in Beratzhausen gekauft!

IHR HABT'S NICHT DRAUF! 3

[...] Auf der neusten Ausgabe steht vorne groß drauf, dass die DVD ein Video von The Elder Scrolls 4: Oblivion enthält. Na ja, ich habe es nicht finden können. Entweder ihr Trottel habt es wieder verpennt oder ich bin einfach blöd. [...]

SANID SOFTIC, MERSEBURG

Ja, genau das ist die Frage! Auf Risiko gehen oder doch lieber erst den 50:50-Joker?



IHR HABT'S NICHT DRAUF! 4

Hi, ich habe mir die neue PC ACTION geholt, auf der DVD sollte eigentlich ein Game (Add-on) drauf sein, Spellforce: The Breath of Winter ... das Game ist aber auf der DVD nicht vorhanden. Wie bekomme ich es?

JOHANNES VOELTZ, PER E-MAIL

Womit haben wir das verdient? Also gut: Wir haben beim Chef beantragt, er soll künftig „Unsere DVD ist zum Wenden!" in 50-Punkt-Schrift aufs Cover packen. Er lehnte ab: „Wenn wir das jetzt für die Blöden machen, kommen einen Monat später die Sehbehinderten und wollen es noch mal extra in Blindenschrift!"

IHR HABT'S NICHT DRAUF! 5

Hallo PC ACTION-Team! Ich habe mir heute das erste Mal euer Heft gekauft und bin etwas sauer. Ich hätte mir gewünscht, dass ein Hinweis auf dem Cover wäre, der mir zeigt, dass man zum Spielen von Spellforce die Vollversion braucht. [...]

HEIKO BINZ, PER E-MAIL

Himmel, da ist er schon, der erste Blinde!

IHR HABT'S NICHT DRAUF! 6

Hallo, wir haben uns heute die PC Games und die PC ACTION wegen Spellforce und wegen des Add-ons gekauft. Leider ist es mir nicht möglich, das Add-on Spellforce: The Breath of Winter auf der DVD zu finden. Ist das Spiel eventuell gar nicht auf der DVD oder mit welchem Trick kann man es starten?

THOMAS DÜLLMANN, PER E-MAIL

Wir heulen gleich! Okay, jetzt ist Schluss mit lustig: Folgen Sie den Anweisungen in den Kurztipps (Seite 142).

NACKTE FRAUEN? 1

»Stilvoll: Designer-Nussknacker.«

In dem sau-geilen Video „Traumberuf: Altenpfleger" hat sich Harry Fränkel mal wieder zum Vollhorst gemacht mit dem Spruch „Muss man jetzt schon zum Lachen aufs Klo?" Vor Lachen

wäre ich fast tot umgefallen. Weiter so. Ach ja, [...] ihr habt noch nie eine echte (lebende) Frau nackt gesehen! [...]

MARTIN RICHTER, PER E-MAIL

Danke für den Hinweis, wir haben uns schon gewundert, warum die von der Verlagsleitung bezahlten Prostituierten immer so kalt sind.

NACKTE FRAUEN? 2

Eure neue Ausgabe ist mal wieder total super geworden!!! [...] Ciao, Melli. P.S. Ihr seid die Besten!!! :)

CARMELA HIEB, PER E-MAIL

Wissen wir. Die von der Verlagsleitung bezahlten Prostituierten haben sich jedenfalls noch nie beklagt.

ANGST, HASE?

Ich habe Angst.

GOTTFRIED WOBAK, PER E-MAIL



Foto: action press

»Das für den Platz vor dem Kamin vorgesehene Bärenfell entpuppte sich erst auf dem zweiten Blick als Fälschung.«

Durchhalten, Gottfried! Bei den Bundestagswahlen 2009 kommt bestimmt wieder ein Mann an die Macht.

BEWERBUNGSSCHREIBEN

hi da ihr ja in eurem letzten heft zu einem russen geschrieben habt, er dürfe bei euch nur anfange wenn er schwarz und behindert sei und sich zu frau umwandel hat lassen, deshalb wollte ich jetzt bei



REDAKTEURE AM PRANGER

Hallo PCA! Auf der Rückseite eurer DVD-Hülle steht unter „3. Reklamation" ein sehr interessanter Satz. Dieser lautet wie folgt: „Probieren Sie eine scheinbar nicht funktionsfähige DVD an einem anderem PC aus, um Hardware-Probleme auszuschließen." Ist die DVD „scheinbar" defekt, ist sie in Wirklichkeit auf jeden Fall in Ordnung. Das würde heißen, die DVD tut nur so, als würde sie nicht funktionieren. Hier ein Beispiel: „Die Soldaten ziehen sich scheinbar zurück." (eigentlich planen sie einen Angriff aus dem Hinterhalt). Viel besser wären die Wörter „anscheinend" oder „offenbar", die Ungewissheit ausdrücken. Die Verwendung von „scheinbar" ermöglicht zwei Schlussfolgerungen: 1. Ihr schickt uns launische DVDs, die sich sagen: „Pfff, bei den grausigen Fratzen, die bei mir da drauf sind, das kann ich doch niemandem antun, da bin ich halt scheinbar defekt." Oder ihr seid 2. einfach zu dämlich, mal in einen Duden zu schauen, der dies nämlich eindeutig regelt. [...]

PATRICK KORTE, PER E-MAIL

Tjaaa, bei uns schreibt der Chef noch selbst! Scheinbar. Blöd an der Angelegenheit ist, dass wir diesen Fehler gar nicht verbessern können, weil unsere DVD-Hüllen bereits für rund 23 Jahre vorgedruckt sind und die bei uns arbeitenden Kinder aus Bangladesch keine Zeit haben, das Wort mit „anscheinend" oder „offenbar" zu überkleben. Sie müssen ja unser Geld zählen. Es galt, **Christian Bigge** erbarmungslos zu bestrafen. Wir nähten dem Versager die Augenlider an die Stirn und schnallten ihn vor eine Großleinwand, auf der sein Lieblingsspiel *World of Warcraft* lief. Die Redakteure nahmen sich seines Level-60-Magiers an, spielten in Wechselschichten zwei Wochen nonstop und versauten ihn komplett. So verjubelten sie eine Menge von dessen virtuellem Geld dafür, dass er seine besten Talente verlernt und noch mehr, damit er sich völlig sinnlose Skills aneignet. Den Rest der Kohle ballerten die Schreiberlinge raus, indem sie für den Zauberer Zweihandschwerter kauften, Schnaps soffen und besonders aufdringliche Bettlercharaktere glücklich machten. Bigge dagegen flennte so, dass wir seither in seinem Büro Clownfische züchten können. Feine Sache das.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Oliver Haake	Faselte im Test zu *Die Schlacht um Mittelerde 2* auf Seite 108 (Ausgabe 4/2006), dass bei dem Spiel keine Möglichkeit existiere, Einheiten einfach per Mausklick zu entfernen. Unser Leser Gunther Zieger stellt dazu fest: „Hätte Herr Haake bei diesem Spiel nicht so viel in der Nase gebohrt und wäre stattdessen mit der Maus über die Festung gefahren, wäre ihm sicher nicht entgangen, dass er die Einheiten mit nur einem Mausklick hätte entsorgen können. Mein elfjähriger Sohn hat diese Möglichkeit schon nach kürzester Zeit zu nutzen gewusst." Verflucht. Wie peinlich! Da wir Herrn Haake nicht einfach per Mausklick entsorgen konnten, banden wir ihn vor einer Metzgerei an einen Hundestellplatz und rannten ganz schnell weg. Gerüchten zufolge hat er ja noch einen Job bei einem an dieser Stelle nicht näher zu benennenden Schwestermagazin der PC ACTION.	Paul und Gunther Zieger
Felix Schütz	Bewies in der Vorschau zu *Runaway 2* auf Seite 65, dass er so viel kulinarische Allgemeinbildung besitzt wie ein Schweinedickdarm, vertrat er doch die Ansicht, man müsse Sushi nicht zubereiten, sondern (Orginalzitat) „Sushi kochen". Wir sagten Herrn Schütz, dass er ein bisschen mit dem Kollegen Haake Gassi gehen soll. Denn ab sofort wird durchgegriffen hier! PS: PC ACTION sucht neue Redakteure. Sie sollten maximal elf Jahre alt sein und/oder eine abgebrochene Koch-Lehre vorweisen können. Behinderte Bewerber und sogar Frauen werden bei gleicher Qualifikation bevorzugt.	Helga Maria Kofler

Foto: action press



Betreff: schaut ihr beim arbeiten(hust,hust) fern ich heiße felix wolf und wollte euch was .ihr, die ich wie einen gott anbete, seid zur dunklen seite gegangen. im heft 4/06 auf seite 23, wo die rangliste is mit den spielen auf die wir warten, habt ihr einen kleinen fehler gemacht, welcher mich irgendwie an satan erinnert.da steht, dass cryses 2666 rauskommt.is 6 nich die zahl des teufels? naja, das hätte ja jedem passieren können, aber da passierte ja noch was. auf seite 74 steht ja wann das spiel pcaction rauskommt(mehr oder weniger) un das kommt am 6ten tag, des 6ten monats im jahre 2666 raus. außerdem sieht man ihn mehrmals im heft.so bitte ich um eine erklärung wegen des mirakels, weil sonst muss ich bald die religion wechseln(zu gamestar wechseln).

Tschüß!

euch anfangen denn ich bin ein russisch stämmiger schwarzer der sich bei der geschlechtsumwandlung zur frau eine schwere behinderung zugezogen hat. [...]

FELIX LÄNGL, PER E-MAIL

blöd felix hat dir wohl keiner vor der operation gesagt das einem bei einer umwandlung zur frau das gehirn raus operiert wird.

MECKERBRIEF

Zum Glück bin ich nicht der Entschlussfreudigste und so kam es, dass ich es im letzten Jahr nicht mehr schaffte, das Abo für PC ACTION abzuschließen. Dieser Umstand stellte sich dann zum Jahres- bzw. Layoutwechsel als wahrer Glücksfall dar, da ich nicht weiß, ob ich den neuen Schreibstil, vor allem die „seriösen Bildunterschriften" ein Jahr lang über mich ergehen lassen will. Da diese, wie schon oftmals genannt, den ehemaligen Charakter der PCA untergraben. Manchmal meint man, einen Hauch von Ironie zu erkennen, wie in „Das detaillierte Schadensmodell der Autos zeigt, wie schrottreif die Karre ist", eine erstaunliche Erkenntnis, das Schadensmodell zeigt den Grad der Beschädigung, wow! Ein weiterer Geistesblitz ist die Aussage „In Kooperativ-Missionen gehen Sie mit anderen Spielern gegen die KI-Gegner vor", tja Leute, gibt es noch einen anderen Kooperativ-Modus? Das Ganze erinnert jedoch mehr an Kommentare vom nicht männlichen Teil der Bevölkerung, die uns ohnehin den ganzen Tag mit Sprachmitteilungen der Qualität „Ein neuer Kugelschreiber, mit dem ich blau schreiben kann" beglücken. [...] Und die neue Optik des DVD-Menüs, ach kommt schon, hat nun etwa auch bei euch eine Frau heimlich die Macht übernommen und keiner weiß, wie es soweit kommen konnte? [...]

ROBERT HEIGL, PER E-MAIL

Psssst, das von der Geschlechtsumwandlung unseres Chefredakteurs sollte doch keiner wissen!

POLEN-POWER

Tach erst ma'! Ich wollte mich beschweren, wegen eines Bildes in Ausgabe 4/2006. Beim Leserbrief „Theorie und Praxis" ist ein weiblicher Gallspucker (wer WoW zockt und ab und zu einen Baronrun macht, weiß, was ich meine) abgebildet und darunter steht: »Sind so intelligent, dass sie telefonieren können: Wale.« Ihr kleinen, dummen Wuffies! Beleidigt doch nicht die Wale! Vielleicht sollte ich bei PETA einsteigen ... vielleicht hilft das ... P.S. RETTET DIE WALE!!! FINDET NEMO!!! In ewiger Treue, die Polin

EMI WYROSTEK, PER E-MAIL

Typisch, selbst dumme Sprüche werden von euch geklaut.

NICHT SO BIERERNST

»Aus der Reihe „Ganz schlechte Verstecke": Bierglas.« Foto: action press

Hi Leutz, selten hat mich ein Magazin, das ich gekauft hab', so beeindruckt! Ich schlug die erste Seite auf und wollte sie sofort wieder schließen. Der Grund? Natürlich eure GENIALEN Bildunterschriften! Ich zwang mich, weiter zu lesen und fand heraus: 1% eurer Bildunterschriften sind gute Satiren, 99% sind Müll, voller Vorurteile und Beleidigungen. Aber das macht nix! Man muss ja nich' bierernst (Dreckszeug) an die Sache heran gehen ;-D Ihr macht ja sogar kompetente Tests! Vielleicht kaufe ich euch eines Tages wieder (wenn ich wieder Lust auf Berichterstattung in der Nähe des BZ-Niveaus suche). Hier noch ein Zitat aus einem Schulbuch als Rausschmeißer: In den Niederungen der so genannten Publikumszeitschriften hat der Leserbrief häufig nur die Aufgabe, das Bedürfnis nach Klatsch und Unterhaltung zu befriedigen.

HANNES HUNZINGER, BAD URACH

Und deiner taugt nicht mal dafür.

LÄSTERSCHWEIN

Ihr seid Wichser!!!

CHRISTOPH BRAKELMANN, PER E-MAIL

Und wir freuen uns jeden Tag auf die Schecks von der Uniklinik Heidelberg.

WEISE WORTE

Erst wenn die letzte Ölquelle versiegt, die letzte Raffinerie zumacht und die letzte Tankstelle schließt, werden wir merken, dass man bei Greenpeace nachts kein Bier kaufen kann!

STEPHAN GRUBER, PER E-MAIL

Erst wenn die letzte Suchmaschine zumacht und der letzte Provider schließt, wirst du merken, dass du keine Uralt-Sprüche mehr aus dem Internet abschreiben kannst.

BÄH, SPORT!

Foto: action press



»Kann am Ball alles: Halil Altintop vom 1. FC Kaiserslautern.«

Liebes PC ACTION-Team (das seid ihr...), ich find' euer Mag echt gut, doch könnten einige Verbesserungen vorgenommen werden: Verschwendet eure wertvollen Seiten nicht an Langweiler-Titel wie Torino 2006 oder DTM Race Driver 3 oder sonstige „Sport-, Renn-, keine Ego-Shooter-Titel". Macht lieber eure Action-Spielberichte (NOCH) ausführlicher. [...] So, genug der Schande, euer Mag ist bis auf den oben genannten Punkt perfecto, erste Sahne, hammer, krass und süpääärrr, vor allem eure kranken Bildunterschriften lassen mich oftmals in schallendes Gelächter ausbrechen. [...] Euer Thore (und nein, ich bin kein Däne oder Finne).

THORE HILGENHÖNER, PER E-MAIL

Du bist Deutscher? Super, unsere Fußballnationalmannschaft könnte dich gut brauchen, Thore!

FEHLER!

In Ausgabe 12/01 habt ihr bei dem Test von Civilization 3 einen Fehler gemacht. Bei „Eingabegeräte" steht „Tastatur" und sonst nichts. Soweit ich weiß, kann man das auch mit der Maus bedienen. Was bekomm ich jetz'?

Eine Erektion, weil du dachtest, wir drucken deine Mail im Heft mit Namen?

FIND EUCH SUPER!

Hallo liebe Redaktion von PC ACTION, ich möchte euch mitteilen, dass ich eure Zeitschrift super finde und ich möchte gerne eine Vollversion von Battlefield Vietnam in der nächsten Ausgabe.

KNUD SEILER, PER E-MAIL

Freut uns, dass die Kioskbesitzer unser Heft nicht mehr hinter der Konkurrenz verstecken.



Auf S. 87 schreibt der Pole bei SWAT 4 könnte man mit neun weiteren Leuten online zocken. Auf S. 85 unter Bild 3 steht aber, es wären [...] zehn. Auch dämlich: [...] Auf S. 80 schreibt ihr, Rainbow Six bekomme 64 %, aber eigentlich sind es 73 %.

MARTIN HAUG, PER E-MAIL

Noch dämlicher: Martin Haug. Mann, im Kommentar zum *SWAT 4*-Add-on steht doch sinngemäß, dass neben dem Spieler neun weitere Kameraden zocken können! 9 + 1 ergibt? Naaa? Lassen Sie sich beim Nachrechnen vielleicht von einem Erstklässer helfen. Einen Moment, zu *Rainbow Six* kommen wir sofort ...

[...] Nehmt mal euer letztes Schundheftchen in die Hand und schlagt Seite 80 auf. Dann guckt ihr euch im Vergleich die Spielspaßwertung von Rainbow 6 Lockdown an, diese bitte merken. Gut gemacht. Dann blättert ihr eine Seite weiter und guckt das Ergebnis des Tests an. Na, was aufgefallen? Genau, auf Seite 80 steht 64%, auf Seite 81 73%. Muhahaha, seid ihr doof! [...]

KEVIN MORITZ, PER E-MAIL

Also, ihr zwei Gehirntoten, im Vergleichskasten auf Seite 80 ist die Einzelspieler-Wertung von 64 % angegeben. Die 73 % eine Seite weiter beziehen sich aber auf den Mehrspieler-Modus. Deshalb, und das wird euch verblüffen, steht ja auch „Mehrspieler-Modus" drunter. Wir würden vorschlagen, ihr wandert ein, zwei Jahre aus, bis der Spott über euch nachlässt.



[...] Da ich denke, dass diese E-Mail als Leserbrief gedruckt wird (da die meisten Leserbriefe eh nur erfunden sind; so viel Dummheit kann sich nicht finden) und weil ich nicht als Vollidiot oder Ähnliches da stehen will, verschweige ich meinen Namen. [...]

Blöd ist nur, dass Ihr Name im Absenderfeld von Outlook zu sehen war, Herr VALENTIN ERLENBUSCH. Ach ja, Ihre Mail sonst war völlig belanglos, deshalb haben wir sie gekürzt. Uns war nur wichtig, dass die Menschheit erfährt, wie Sie so drauf sind. :)

FLIRTFRAGE

Habt's ihr einen Tipp für mich, wie man ein Mädchen entzückt? Hab noch nie in meinem Leben a Freundin gehabt.

THOMAS RIEGER, PER E-MAIL

Lesern der Konkurrenz geben wir keine Tipps.

HIER SPIELT DIE MUSIK!

Ich bin normalerweise sehr zufrieden mit der PCA. Der Humor/die Bildunterschriften: schön tief und geschmacklos! Viele Randgruppenwitze... Aber** [wegen Ausgabe 3/06] **war ich sehr enttäuscht! Okay, ich verstehe, dass ihr die „Leser" bei den Leserbrief-Antworten verarscht: kein Problem. Aber über Manowar schimpfen, das geht zu weit! Sie dann auch noch mit Bon Jovi und Pur vergleichen: eine Frechheit! [...]

IVAN GRUBER, PER E-MAIL



DIE CHEF-SACHE

Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben der Vorlesung des Monats ein völlig albernes Video mit *Commandos: Strike Force*-Szenen, das wir dilettantisch neu vertont haben.



»Ich kann nicht mehr liegen, meine Legebatterie ist leer!«



Connect3D, der nach eigenen Angaben führende europäische ATI-Grafikkarten-Hersteller, und PC ACTION suchen ab sofort monatlich kreative Hobby-Filmemacher, die wertvolle Preise abstauben können.

connect3D

Es geht darum, aus einem oder mehreren Spielen Szenen aufzunehmen und diese zu neuen Geschichten samt Untertiteln oder neuer Vertonung zusammenzufügen – etwa mit einem Programm wie Fraps. Denkbar sind auch Streifen, die mit dem Spiel *The Movies* entstanden sind. **WICHTIG:** Die Filme dürfen nicht länger sein als 90 Sekunden und keine beleidigenden oder urheberrechtlich geschützten Inhalte haben (Beispiel: GEMA-pflichtige Musikstücke). Meiden Sie ferner pornografische Texte und Szenen aus indizierten Spielen. Grund: Wir möchten die drei kreativsten Clips auf unsere DVD packen, um deren Schöpfer berühmt zu machen. Der Knaller ist aber, dass die Firma Connect3D für die drei besten Filme Preise spendiert, und zwar:



1 USB-STICK 1 GB

1 GRAFIKKARTE RADEON X800 GTO 256 MB

1 USB-STICK 512 MB

Senden Sie Ihr Werk mit dem Betreff „Connect3D Videowettbewerb" an gewinnspiel@pcaction.de oder an die im Impressum genannte Verlagsadresse. **Einsendeschluss für die erste Runde ist Mittwoch, 19. April.**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Tut uns Leid, ehrlich, aber der viel treffendere Vergleich mit den eisenharten Scorpions ist uns zu spät eingefallen!

HEULSUSE

Wieso!? Wieso? Wieso nur? Warum tut ihr mir das an?

HOLGER LINKE, PER E-MAIL

Klinsi, hör endlich auf, dich dauernd unter falschem Namen bei uns auszuheulen!


»Gar nicht mal so einfach: militärischer Gruß.«

Foto: action press

BESSER BILLIG

Hallo Harald! Ich wollte mich mal bei dir erkundigen, welches Headset du empfehlen kannst. Was hältst du von 5.1-Headsets gegenüber normalen, stereobasierten Headsets? Ich will auch nicht wirklich viel Geld ausgeben, trotzdem sollte die Qualität ganz gut sein. Mit anderen Worten: Preis/Leistung. [...]

SEBASTIAN SCHMIT, PER E-MAIL

Ich hätte es auch ohne weitere Erklärung kapiert. Du willst für wenig Geld ganz viel. Mit anderen Worten: Du bist ein Ossi.

ALGENKRAULER

Fischgrüne Algenkrauler sind die besten Quallenmelker!

MAX KRAUSE, PER E-MAIL

Wir bevorzugen die erdferkelarschlochrosafarbenen Seeanemonenpflücker.

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Juliana Richter
BERUF: Wirtschaftsassistentin in Fremdsprachen und Korrespondenz (Azubi)
ALTER: 18
NICK: UNLTD.Nero
E-MAIL: _juli_maus@web.de
HOMEPAGE: –
LIEBLINGSGENRE: Ego-Shooter
LIEBLINGSSPIELE: *Call of Duty 2, Counter-Strike Source, Age of Empires, Star Wars: Empire at War, Stronghold, Dungeon Siege, Need for Speed: Most Wanted/Underground*
SEIT WANN ICH SPIELE: Seit fast zweieinhalb Jahren
STATEMENT: Alles fing damit an, dass ein Kumpel mich mal bei sich spielen ließ. Nach einigen Übungsstunden nahm man mich dann mit ins Netzcafe. Nun sind wir jeden Freitag zocken und haben eine Menge Spaß bei privaten LAN-Partys. Ich bin zwar nicht sehr gut, aber es ist immer wieder ein schönes Gefühl, wenn man von anderen Spielern hört: „Respekt, hätte ich dir gar nicht zu getraut!" Mittlerweile bin ich festes Mitglied im Clan meiner Jungs und möchte das auch gar nicht mehr missen. GLHF!

ANM. D. RED.: Soso, dein Kumpel hat dich mal bei sich spielen lassen. Das Ferkel! Wir freuen uns übrigens sehr für dich, dass du dich so freuen kannst, wenn dir jemand was nicht zutraut. Du musst ein schönes Leben haben. ADAC!

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

Don`t insert coin!























Super, Soldat!



»Kann seinen Rollstuhl jetzt selbst tragen: Stephen Hawking.«

Der Future Force Warrior kann mithilfe eines Exoskeletons Waffen und Ausrüstung von enormem Gewicht tragen.

Die US Army bastelt an einem neuen Infanteriekonzept – Sie dürfen damit in GHOST RECON 3 sogar schon spielen!

Es könnte ein Industriegebiet wie jedes andere an der Ostküste der USA sein, in dem beschlipste Geschäftsleute mit Kaffee in Pappbechern umhereilen und braun-uniformierte Ups-Kuriere Paketsendungen zu den Dienstboteneingängen schleppen. Doch von Zeit zu Zeit reißen die büroalltagsgegerbten Angestellten hier in Raleigh (North Carolina) verdutzt die Augen auf: Um den Komplex schleichen Soldaten herum; theatralisch sichern vermummte Kämpfer mit Sturmgewehren die Gebäudefluchten. Für Travis Getz gehört das zum Alltag. Der Authentizitäts-Manager der Red Storm Studios wacht nämlich über die Realitätstreue der in Tom-Clancy-Spielen auftauchenden Waffen und Ausrüstungen, aber auch über die Teamtaktiken und realistischen Einsatzabläufe.

NAHKAMPF BEIM NACHBARN

„Unsere Nachbarn staunen manchmal nicht schlecht", grinst der Amerikaner. „Oft lassen wir Soldaten vor dem Büro posieren, damit wir Ausrüstungsgegenstände in verschiedenen Bewegungsstufen fotografieren können." Eine besondere Herausforderung ist für Travis Getz jedoch die Ausrüstung der Soldaten in *Ghost Recon 3: Advanced Warfighter*. In der näheren Zukunft angesiedelt, darf der Spieler Gegenstände benutzen, die es – zumindest offiziell– noch gar nicht gibt. Im Geheimen bastelt die US-Army nämlich an einem neuen Infanteriekonzept, das auch das Spielerlebnis von *Ghost Recon 3* verändern wird. „Das Konzept des Future Force Warriors wurde entwickelt, um eine Antwort zu finden, wie der Soldat der nächsten Generation aussehen soll", erklärt Jean-Louis „Dutch" De Gay, Ausrüstungsspezialist beim US Army Natick Soldier Center. „Die Soldaten halten sich in einer Gefechtsumgebung mit Fahrzeugen, Helikoptern und Flugzeugen auf, die eine hervorragende Reichweite, Panzerung und Wahrnehmungsfähigkeit haben. Darin wollen wir den Soldaten integrieren und ihm zu einer Leistungsstärke verhelfen, die ihn praktisch zu einer F-15 zu Fuß macht. Jeder Soldat soll Fähigkeiten haben, die auch Flugzeuge und Fahrzeuge nutzen."

LAN-PARTY AN DER FRONT

Der Soldat der Zukunft ist nach De Gay ein Teil eines Netzwerks mit eigenem Bordcomputer. Bereits der Helm

Rüstung

Die US Marines der Zukunft wirken fast schon wie moderne Rittersleute. Neuartige Karbon-Panzerplatten sollen den Kämpfer weit besser schützen. Früher fing die Körperpanzerung Schrapnelle und Geschosse zwar auf, aber das Material deformierte sich dann zu einer gut 30 Millimeter tiefen Blase nach innen. Dies rettete dem Soldaten einerseits oft das Leben, andererseits reicht eine solche Deformierung aus, um Rippen oder das Brustbein zu brechen. Die neue Panzerung verformt sich seitwärts in die Fläche. Das haut zwar um, tut aber nicht so weh, hofft die Army.



Im Spiel wählt man Ausrüstungsgegenstände und Körperpanzerung für das Team.



»Neulich vor dem Traualtar: „Und der Klunker hat wirklich 40 Karat, Schatz?"«

Fahrzeuge dienen als Deckung.



»Drahtig: Soldat.«

Die Ausrüstung ist detailliert gerendert.



Die Straßenschlacht tobt diesmal in Mexiko City.

»Nicht dicht: Penispumpe.«

Erstmals ist das komplette Spielareal frei begehbar.

»Jetzt im Zeugenschutzprogramm: Jehova.«

Teamtaktiken stehen im Vordergrund.

mit eingebautem Nachtsicht- und Infrarotsucher und einer Kamera hat nichts mehr mit den Blechschüsseln vergangener Tage zu tun. Über einen klappbaren Minimonitor erschließen sich dem Recken der Zukunft vielmehr erstaunliche Kommunikationsmöglichkeiten. Im Head-up-Display kann der Soldat auf die Sicht von Teamkameraden umschalten, Videobilder und Fotos empfangen oder Daten aus dem Hauptquartier abrufen. Über ein PDA darf der Soldat festlegen, welche Informationen im Head-up-Display sichtbar sind. Statt eines Mikrofons tasten Sensoren die Schädelknochen ab und entschlüsseln Dialoge über Vibrationen. Derart futuristisch gerüstet, zieht der Spieler in *Ghost Recon 3: Advanced Warfighter* in Mexiko City gegen internationale Terror-Banden zu Felde.

REDEFREIHEIT

„Eine der Innovationen in *Ghost Recon 3* ist das so genannte Cross-Com", erklärt Designer Christian Allen. „Damit tragen wir der erhöhten Kommunikationsfähigkeit der Soldaten Rechnung. Man kann auf diese Weise Panzer, Artillerie, Scharfschützen und Luftangriffe anfordern. Sogar die zur Zeit erst als Prototyp existierenden Aufklärungsdrohnen, die das nähere Gefechtsfeld auskundschaften, sind steuerbar." Für den Spieler sind die neuen Sicht- und Kommunikationsmöglichkeiten innerhalb eines Head-up-Displays mit zwei integrierten Monitoren auf dem oberen Bildschirmrand dargestellt. Dort können in Echtzeit Blickwinkel anderer Soldaten oder auch von Hubschraubern dargestellt werden. Aufklärungsdrohnen liefern dagegen Bilder von sich verbergenden Feinden. Schließlich darf man in *Ghost Recon 3* auch zu futuristisch anmutenden Schießeisen greifen. Wichtigste Neuheit im Arsenal ist die Barrett XM-109 Sniper Rifle. „Dieses Gewehr verbindet die Reichweite eines Scharfschützengewehrs mit der Durchschlagskraft eines Apache-Helikopters", sagt Christian Allen. „Mit diesem Gewehr kann man aus großer Entfernung leicht gepanzerte Fahrzeuge effektiv bekämpfen." Der für *Ghost Recon 3* gewählte Krisenherd ist diesmal verstärkt für lauffreudige Recken gestaltet worden. Klasse: Der Spieler darf diesmal die Umgebung nach eigenem Gusto erkunden. „Das hat den großen Vorteil, dass man viel mehr taktische Alternativen ausprobieren kann", erklärt Christian Allen. „Man schleicht sich zum Beispiel über Hinterhöfe an die Kontrahenten heran oder klettert auf das Dach eines Hochhauses, um einen möglichen Hubschrauberlandeplatz auszukundschaften." Geplanter Erscheinungstermin des ersehnten Titels: Mai!

Christoph Holowaty



Christian Allen hat den Soldaten der Zukunft im Visier.

Wahl der Waffen

Gerade die Integration der neuen Ausrüstung der US-Armee stellt Spieldesigner Christian Allen vor besondere Herausforderungen beim Mehrspieler. „Neue Feuerwaffen wie etwa das XM-109 oder auch die fortschrittliche Körperpanzerung des Future Force Warriors gestalten insbesondere das Balancing des Spiels sehr schwierig", sagt Allen. „Im Einzelspieler-Modus können wir die massive technische Überlegenheit der US Marines in der Zukunft noch durch wesentlich größere zahlenmäßige Übermacht des Gegners kompensieren. Im Mehrspieler-Teil müssen jedoch beide Seiten über die gleiche Ausrüstung verfügen." Dabei eröffnen besonders die kameragesteuerten Sichtmöglichkeiten neue taktische Alternativen. Allens Tipp: „In einer Mehrspieler-Partie sollte man erst einmal die Aufklärungsdrohnen des Gegners ausschalten."



Mit einem Infrarotsensor sehen Soldaten auch bei vernebeltem Gefechtsfeld.

Testmarathon

Red Storm Studios beschäftigt seit Monaten dutzende von Spiele-Testern. Statt eines lustigen Schießnachmittages in urbanen Gefechtsfeldern steht für die Qualitätssicherung jedoch oft stereotypes Marschieren auf dem Programm. Stundenlang tappen die Tester oftmals um einen einzigen Gebäudekomplex herum, um Texturen-, Clipping- und Kollisionsfehler zu entdecken.



Ghost Recon 3: Die konzentrierten Tester suchen Bugs.

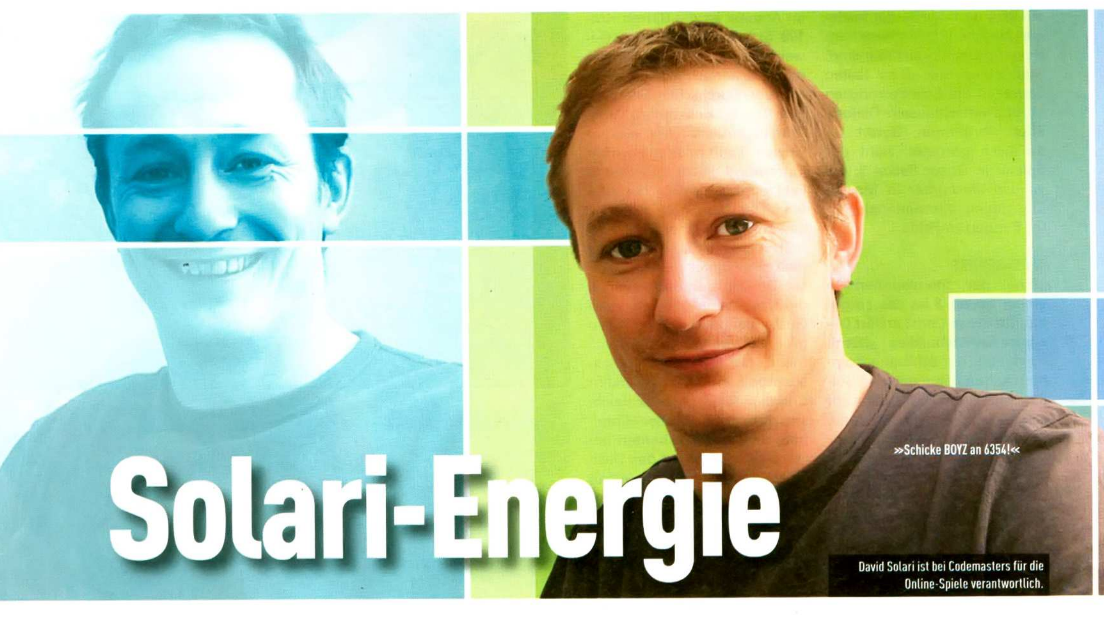
»Huhu Ossi!«

283 FT
86 M

»Verrutscht: Cock-Ring.«

Mit der XM-109 feuern Sie panzerbrechende Munition per Zielfernrohr ab.

DAVID SOLARI ist die treibende Kraft hinter Codemasters' Plänen zum Einstieg in die Online-Rollenspiele-Welt. Der Brite hat top Rückendeckung. Nachdem Codemasters jahrelang scheinbar tatenlos dem Boom der Online-Rollenspiele zugesehen hat, sind nun gleich vier Spiele in Planung. Neben den koreanischen Rollenspielen *Rising Force Online* und *Archlords* liefert Turbine, Entwicklungspartner von Codemasters, mit *Der Herr der Ringe Online* und *Dungeons & Dragons Online* zwei Spiele mit besonders klangvollen Namen. Verantwortlich für die Online-Offensive ist David Solari. Der 34-Jährige begann vor acht Jahren als Marketingassistent bei Codemasters. Für Branchenverhältnisse gehört er mit dieser langen Beschäftigungszeit fast schon zum Codemasters-Inventar. PC ACTION erfuhr vom zukünftigen Herrn über das Codemasters-Online-Spiele-Imperium, wie man Toptitel à la *World of Warcraft* Paroli bieten will.



Solari-Energie

David Solari ist bei Codemasters für die Online-Spiele verantwortlich.

PC ACTION Ihr habt große Pläne mit Online-Rollenspielen. In Kürze bietet ihr vier Spiele an, die ihr aber nicht selbst entwickelt habt. Baut ihr in Zukunft auch ein Team zur Entwicklung eines eigenen Spiels auf?

DAVID SOLARI: Codemasters wollte schon seit geraumer Zeit in den Bereich der Online-Rollenspiele einsteigen. Wir haben *The Realm* betrieben, was ein frühes Online-Rollenspiel war, und wir haben lange an *Dragon Empires* gearbeitet. Dieses Spiel konnten wir allerdings aus verschiedenen Gründen, die technischer Natur waren, nicht fertig stellen. Aber wie gesagt, wir wollten schon immer in diesem Genre Fuß fassen. Also stellten wir uns die Frage, wie wir schnell und effektiv einsteigen können. So haben wir uns entschieden, Spiele zu lizenzieren, die interessant und anders sind als das, was derzeit angeboten wird. Einer der besten Orte, solche Spiele zu finden, ist Korea. Dort gibt es viele Online-Rollenspiele mit sehr hoher Qualität. Eine andere Möglichkeit ist es, Spiele mit bekannten Namen zu veröffentlichen, und da passen *Der Herr der Ringe* und *Dungeon & Dragons* natürlich perfekt. In Zukunft lizenzieren wir weitere Spiele, aber in ein oder zwei Jahren treten wir mit selbst entwickelten Spielen an.

PC ACTION Meistens werden Online-Rollenspieler nicht nur beim Kauf des Spiels, sondern auch noch monatlich zur Kasse gebeten. Ist die Entwicklung von Online-Spielen so viel teurer als die Herstellung herkömmlicher Spiele?

DAVID SOLARI: Man rechnet in der Branche für ein Spitzenspiel für mehrere Plattformen inzwischen mit Entwicklungskosten von etwa zehn Millionen US-Dollar. Für ein Online-Rollenspiel muss man dagegen auf jeden Fall mit Kosten zwischen 20 und 30 Millionen US-Dollar kalkulieren. Und das allein für die PC-Version! Man kann also davon ausgehen, dass für ein Online-Spiel etwa das Dreifache von dem zu investieren ist, was ein Offline-Spiel kostet.

PC ACTION Mit welcher Mitarbeiterstärke tritt das Team an, das die Spieler und Spielleiter betreut?

DAVID SOLARI: Das hängt natürlich nicht nur davon ab, wie viele Spiele man betreut, sondern auch davon, wie viele Abonnenten ein Verleger hat. Wir haben einige Bereiche der Spielerbetreuung ausgelagert; aber die sensibleren Bereiche betreuen wir im Haus. Wir starten mit einem Team aus 50 bis 60 Mitarbeitern. Die Größe der Abteilung passen wir letztendlich flexibel an, je nach Zahl der Abonnenten.

PC ACTION Welche Kriterien muss ein Online-Rollenspiel erfüllen, um Spaß zu machen?

DAVID SOLARI: Das Wichtigste ist, zwei Arten von Spielern unterhalten zu können. Einerseits muss man ausreichend Aufgaben für Leute parat halten, die auf einem ganz simplen Niveau nur ab und zu spielen. Andererseits muss das Spiel ausreichend Tiefe und Anreize für echte Hardcore-Zocker bieten. Genau das erfüllt *World of Warcraft* auf fantastische Art und Weise. Der Einstieg ist sehr einfach und man kann genau in der Intensität spielen, die man will. Man kann die Welt erkunden, ein paar Aufträge erledigen und leveln, aber man kann sich auch richtig hineinsteigern und in Schlachtzüge mit 40 Spielern ziehen. *World of Warcraft* bietet also etwas sowohl für Gelegenheits- als auch für Hardcorespieler.

PC ACTION Baut ihr auch in Zukunft auf ein Abonnenten-Modell?

DAVID SOLARI: Natürlich sind die Entwicklungskosten für Online-Rollenspiele enorm. Von daher muss man meist ein Abo-Modell einsetzen. Aber bei anderen zukünftigen Spielen kann es natürlich sein, dass wir uns anderer Modelle bedienen. Die könnten unterschiedliche Zielgruppen ansprechen, günstiger im Betrieb und vielleicht auch billiger zu entwickeln sein. Wir basteln definitiv an verschiedenen Modellen. Ein ebenfalls

interessantes System ist das Mikro-Transaktionsmodell, das aus Korea stammt. Dabei können Spieler Gegenstände gegen Geld kaufen, was hervorragend funktioniert, wenn die Spielmechanik entsprechend ausbalanciert ist.

PC ACTION Online-Rollenspiele kosten enorm viel Zeit. Besteht nicht die Gefahr, dass die Spieler in Zukunft nur noch ein einziges Spiel spielen?
DAVID SOLARI: Der Markt für Online-Spiele ist in den letzten fünf Jahren durchschnittlich jährlich um 60 Prozent gewachsen. Die Tatsache, dass ein Zocker mehr Zeit für ein einziges







Spiel aufwendet, wurde bisher dadurch kompensiert, dass es einfach mehr neue Spieler gibt. Bei dem Marktwachstum gibt es Platz für viele neue Spiele. Aber wir beobachten auch, dass sich Online-Rollenspieler mindestens sechs bis sieben Monate mit einem Titel beschäftigen, bis sie etwas anderes anfangen. Natürlich dauert der Zulauf neuer Spieler nicht ewig an, also gestaltet sich der Wettbewerb irgendwann entsprechend härter. Das ist auch der Grund, warum wir Spiele suchen, die voneinander unterscheidbar sind. *Rising Force Online* ist eine einzigartige Mischung aus Sciencefiction und Fantasy mit Mechs und Cyborgs. Völlig



anders ist *Archlords*, das im Mittelalter spielt. Es dreht sich darum, dass ein Spieler zum Archlord aufsteigt und die gesamte Welt regiert. Das ist eine ganz andere Spielausrichtung. *Der Herr der Ringe Online* ist ein großartiges Spiel mit viel Tiefe, aber die Gelegenheit, selbst das Tolkien-Universum zu erkunden, dürfte den größten Reiz ausmachen. Man trifft Hobbits und Elfen und bereist Orte wie Auenland und Rivendale, die jeder aus den Büchern und Filmen kennt. *Dungeons & Dragons* ist ein legendäres Spielsystem, das sich ja seit Jahren als Brettspiel bestens bewährt hat.

PC ACTION Haben Online-Spiele wie zum Beispiel *Counter-Strike* gegen soviel Rollenspiele überhaupt noch eine Chance?
DAVID SOLARI: Spiele wie *Counter-Strike* wird es immer geben. Es handelt sich dabei um Turnier-orientierte Spiele, die wirklich Spaß machen, und es gibt viele Leute, die sich dafür interessieren. Aber ich glaube, dass man diese Spiele nicht mehr nur auf einzelne Duelle ausrichtet, sondern im Hinblick auf die Spielmechanik langlebiger konstruiert. Es kommt verstärkt darauf an, über Statistiken und Prämiensysteme den eigenen Charakter individuell aufzubauen und darzustellen.

PC ACTION Wie groß ist die kritische Masse an Spielern, damit ein Online-Rollenspiel überhaupt funktioniert?
DAVID SOLARI: Man muss selbstverständlich eine bestimmte Zahl an Spielern haben, um effektiv in einer Welt zocken zu können. Aber es kommt immer auf das einzelne Spiel und dessen Mechanik an. Man geht bei einem Online-Rollenspiel von etwa 10.000 bis 15.000 Spielern aus, von denen sich 2.000 bis 3000 gleichzeitig auf den Servern tummeln. Dabei ist es schon wichtig, wie weit bestimmte Orte voneinander entfernt sind und wieviel Zeit die Spieler aufwenden müssen, um von A nach B zu gelangen. *Dungeon & Dragons* hat zum Beispiel eine sehr persönliche Umwelt, bei der man viel mehr mit anderen spielt als zu reisen. Also benötigt man hier weniger Teilnehmer, weil die Leute im Spiel aktiver sein können.

Interview: Christoph Holowaty

Vier her oder ich fall um!

Codemasters plant gleich vier neue Online-Rollenspiele. Dabei warten auf den Zocker sehr unterschiedliche Abenteuer.



ARCHLORD
Als Mensch, Elf oder Ork kämpft der Spieler im klassischen Fantasy-Ambiente Monat für Monat darum, zum Archlord aufzusteigen und die gesamte Spielwelt zu regieren.



DUNGEONS & DRAGONS ONLINE
Klassisches, Aufgaben- und Instanzen-basiertes Rollenspiel, bei dem man in Gruppen zu Werke geht. Besonderheit: Ein Teleport-System eliminiert lange Reisezeiten.



DER HERR DER RINGE ONLINE
Im Online-Mittelerde zieht der Spieler mit bis zu neun Mitstreitern aus. Neue Gegenstände stellen Sie aus Rohstoffen her; der Spieler darf heiraten und sein eigenes Haus bauen.



RISING FORCE ONLINE
In einer fernen Galaxis kämpfen Sie um das gesamte Universum. Die Spieler finden sich schnell in Massenschlachten wieder, bei denen jeder Einzelne in einer von drei Fraktionen aktiv ist.

»Ist umgezogen: Herr der Ringe.«

Browserspiele wie *X-Wars* trumpfen grafisch mächtig auf und bieten Spielspaß pur.

Krieg der Online-Welten

Online-Spiele müssen nicht teuer sein. BROWSERSPIELE bringen auch Spielspaß mit tausenden Mitspielern – *X-Wars* ist so eins.

Es ist schon verrückt: Einige hunderttausend Zocker in Deutschland sind inzwischen süchtig nach Spielen, die im Fenster des Internetbrowsers laufen und bei denen der optische Höhepunkt nicht mehr als ein briefmarkengroßes Bildchen ist. Noch spielen sich dabei – wie bei der elektronischen Steuererklärung – die schönsten Geschichten im Kopf und die spannendsten Kämpfe in Form von Zahlenkolonnen ab. Aber die Browserspiele rüsten auf und eine neue Generation steht bereits in den Startlöchern.

DAS IST JA SCHÖN UND GUT

Angesichts grafischer Feuerwerke wie *F.E.A.R.*, *Half-Life 2*, *Need for Speed: Most Wanted*, *Age of Empires 3* oder *X 3: Reunion* erscheinen die Beweggründe einer Liebelei mit Genre-Pendants im Browserfenster auf den ersten Blick zweifelhaft. Warum steigt die Anzahl der Anhänger trotzdem ständig? Einsteiger, die das Thema mit all seinen Möglichkeiten und Grenzen verstehen wollen, finden mit *X-Wars* ein gutes Beispiel. Wie es sich für ein echtes Mehrspieler-Online-Rollenspiel gehört, erarbeitet sich der Titel dank ständiger Verbesserungen eine große Fangemeinde. Worum geht's denn? In dem Strategiespiel bauen Sie sich einen eigenen Planeten auf. Aber nicht mit Hacke und Schaufel, sondern durch Bau, Forschung, Handel und natürlich Kämpfe. Sie erobern und kolonisieren – wie tausende weitere Spieler – in Echtzeit Regionen des fremden Universums. Entsprechend der Rasse treten Sie einer Fraktion bei. Fraktionen sind bedeutende Organisationen, Gilden oder Kasten, die einen entscheidenden Machtfaktor im *X-Wars*-Universum darstellen. Klar, dass Sie am Anfang die taktischen Möglichkeiten Ihrer Wahl noch nicht ganz absehen. Deshalb können Sie innerhalb von sieben Tagen auch noch einmal „Bäumchen wechsel dich" spielen. Eine Option, die sich manche Ehepartner sicherlich auch im realen Leben wünschen. Aber wir schweifen ab ...

ES NIMMT FORMEN AN

Zunächst pflanzen Sie Gebäude in die Botanik und pumpen Kohle in die Forschung. Beachten Sie aber die benötigten Vorräte, sonst ist schnell Ebbe in der Kriegskasse. Die beseitigen Sie, wenn im weiteren Spielverlauf die Möglichkeit des Handels hinzukommt – und schlussendlich auch kriegerische Auseinandersetzungen. Im Gegensatz zu *OGame* etwa läuft *X-Wars* so gemächlich ab wie ein Vormittag beim Arbeitsamt. Die Ausführung eines Bauauftrags kann da schon mal mehrere Stunden in Anspruch nehmen. Aber keine Angst, Sie brauchen dafür nicht online zu bleiben, können sich einfach später wieder einloggen. Ideal für Spieler, die nicht so viel Zeit am Stück mit *X-Wars* verbringen wollen oder können. Zwar entdecken

Rasanter Aufstieg

Travian ist eines der am schnellsten wachsenden Browserspiele mit etwa 50.000 Spielern auf den deutschsprachigen Servern. Das liegt nicht zuletzt an liebevoller Comic-Grafik und intuitiver Bedienung. Einziges Problem: Kaum ist ein neuer Server eröffnet, ist er schon wieder voll. Extra für uns und unsere Kollegen von Gamesdynamite startete *Travian* im Februar einen speziellen PC ACTION-Server! Wer einsteigen will, besucht www.pcaction.de.



In *Travian* geht es um Streitereien zwischen Römern, Galliern und Germanen. Zu Spielbeginn wählt man eines der Völker aus, die über spezielle Vor- und Nachteile verfügen. Während die Römer eine starke Infanterie befehligen, ist die Entwicklung aber langwierig und teuer. Die Germanen etwa schwächeln in der Verteidigung, gleichen das aber durch schnelle und billige Kampfeinheiten aus.

Einsteigern fällt zuerst die sehr hübsche und liebevolle Grafik von *Travian* ins Auge. Gebäude darf man auf seiner virtuellen Dorfkarte errichten und dort aufrüsten. Auch die Benutzerführung verdient ein Lob. Mit dem kleinen übersichtlichen Menü an der Kopfzeile navigieren Sie schnell zwischen Dorfansicht, Ressourcenausbau und der Karte. Der Rest – wie etwa das Errichten neuer Gebäude oder das Erweitern des Ressourceneinkommens – ist dann durch Klicks auf die jeweiligen Felder flott und intuitiv erledigt. So muss das sein!



Fünf gewinnt!

Mehr Auswahl? Die finden Sie wie immer bei uns! Hier die Top 5 unserer Browser-Lieblingsspiele in fünf Kategorien.

GANGSTER:

1. *The Pimps*: www.the-pimps.de raubt Ihnen den Atem!
2. *Vendetta*: Für www.vendetta.de stand das PC-Spiel *Mafia* Pate.
3. *Mafia 1930*: Die Familie gibt's auf www.mafia1930.de.
4. *Mafia Inc.*: www.mafia-inc.de macht Sie zum Clanboss.
5. *Gangwars*: Beherrsche die Straßen mit www.gangwars.de!

SPORT & RACING:

1. *F1 Manager Online* www.f1manager.de
2. *Rumble Race* http://rumblerace.de
3. *Gummigeruch* www.gummigeruch.de
4. *E-Sport* www.e-sport.com
5. *Bundesliga Manager Online* www.bmo-manager.de

SCIENCEFICTION:

1. *X-Wars: The Third Legend*: Mehrere Rassen und selbst gestaltete Raumschiffe finden Sie auf www.xwars.de.
2. *D-Wars*: Großes Universum, Geschichten und Geschichtchen – hier gibt's Storys satt. Surfen Sie auf www.d-wars.com.
3. *OGame*: Einfach zu bedienen, schnelle Erfolgserlebisse – www.ogame.de ist die erste Wahl für Einsteiger.
4. *Space Assault*: www.spaceassault.de bietet viele Funktionen, Story und Rollenspielelemente sowie gute Unterstützung. Kostenpflichtiges Premium-Spiel.
5. *Space Pioneers*: Den stylischen „kleinen Bruder" von *Ogame* finden Sie unter www.spacepioneers.de – damit machen Sie garantiert nichts falsch.

WIRTSCHAFT:

1. *Patrizier Online*: Historisch angehaucht, mit schicker Grafik und von Ascaron abgesegnet: www.patrizier-online.de.
2. *Kapiland*: Unter www.kapiland.de spielen Sie als Boss eines Konzerns Wirtschaftskapitän.
3. *Syndicates*: Den Evergreen mit wechselvoller Geschichte gibt es unter www.syndicates-online.com.
4. *Airline Sim*: Perfekt für alle, die von Lufthansa & Co. fasziniert sind: www.airlinesim.de.
5. *Kapitalism*: Hat zwar mit *Kapiland* seinen Nachfolger gefunden, ist aber unter www.kapitalism.de trotzdem nicht totzukriegen.

GESCHICHTE & FANTASY:

1. *Travian*: Würde Asterix ein Browserspiel zocken, wäre er auf www.travian.de zu finden. Jetzt mit speziellem PC ACTION-Server (siehe Kasten: „Rasanter Aufstieg").
2. *Dogs of the Seas*: Lustig ist das virtuelle Piratenleben unter www.dogsoftheseas.de.
3. *Steinzeitspiel*: Frönen Sie Ihrem altertümlichen Entdeckerdrang unter www.steinzeitspiel.de.
4. *Scherbenwelten*: Aufwändiges Mehrspieler-Online-Rollenspiel mit Tiefgang – Abopflicht!
5. *Freewar*: Unter www.freewar.de erleben Sie ein klassisches Rollenspiel.

Sie damit auch nach Wochen des Spielens immer wieder Neues, warten aber auch länger auf Erfolgserlebnisse als Zocker von flotteren Kollegen wie *OGame* oder *Space Pioneers*.

GEH IN DIE POLITIK!

Trotzdem kommt keine Langweile auf. Mitspieler küren Ihren Planeten zur Rohstoff-Farm und greifen Sie an; Schutzgesuche bei einer Allianz münden in die große Weltpolitik. Bevor Sie sich versehen, sind Sie Teil einer Meta-Allianz und eines Großkrieges. Damit man Sie als Einsteiger nicht unterbuttert, steht eines der beiden Universen nur Anfängern zur Verfügung. Im Hauptuniversum mit etwa 30.000 Spielern geht es oft hoch her. Große Politik spielt eine viel wichtigere Rolle als bei *OGame*, wo sich Zocker auf inzwischen über 40 Universen verteilen. Während die „kleinen" *OGame*-Universen atmosphärisch weniger dicht sind als das Riesenuniversum von *X-Wars*, besitzen sie den Vorteil, dass jederzeit ein Einstieg problemlos möglich ist. Es fangen dann alle bei null an. Auch für erfahrene Spieler gilt dort das Motto: Neues Universum, neues Glück! Die verschiedenen Rassen und Fraktionen sowie die Konstruktion eigener Schiffe sorgen für taktischen Tiefgang; Standardkähne sind out. In *X-Wars* optimiert jeder Spieler seine Schiffe nach eigenem Ermessen. In der aktuell laufenden sechsten Runde ist das Kampfsystem überarbeitet und das Spiel stärker auf Einsteigerfreundlichkeit getrimmt. Grafisch gibt es sich allerdings eher kleinlaut. Abgesehen von der Konstruktion eigener Schiffe gibt es wenig Bilder. Ein Großteil des Spiels machen Texte und Tabellen aus. Neue Spiele wie *Travian* (siehe Extrakasten links unten: „Rasanter Aufstieg") setzen verstärkt auf grafische Oberflächen. Die schmeicheln nicht nur dem Auge, sondern sind teilweise auch intuitiver. Grafisch orientierte Spiele haben es aber schwer, eine solche Komplexität erreichen. Was nicht negativ zu werten ist, denn ein wichtiger Faktor bei Browserspielen sind die Mehrspieler-Funktionen und das Balancing. Die optische Spitze besetzt derzeit etwa *Feenix* mit einer vollen grafischen Oberfläche und *The Pimps*. Letzteres setzt Bilder zwar nur zur Illustration ein, dafür sind diese besonders gelungen. Andere Spiele greifen das Spielprinzip von *X-Wars* oder *OGame* auf und setzen es leicht modifiziert in eine andere Themenwelt um. Der Kasten „Fünf gewinnt" stellt einige besonders gelungene Vertreter vor.

Dr. Andreas Lober/Marc Brehme

Info: www.x-wars.de



Im Echtzeit-Strategiespiel *Civil Attack* errichten Sie einen eigenen Staat inklusive Streitmacht.

Solche Grafik wie diesen Cruiser bekommen Sie in Browserspielen eher selten zu sehen.



Eine stimmungsvolle Fantasywelt mit vielen 3D-Modellen erwartet Sie in *Land of Destruction*.

Online-Hockeymanager wie *Ice-Fighter* liegen voll im Trend.

VORSCHAU



»Unerotisch: Frauenfußball.«

Weltfußballer Ronaldinho in Aktion. Per Motion-Capturing wurden seine Bewegungsabläufe ins Spiel übertragen.

Da musst du passen!

Mit rasender Geschwindigkeit nähert sich nicht nur die Fußball-WM, sondern auch FIFA WORLD CUP 2006.

Sportspiel | Olé, olé, olé, olé! Bald geht es los! Dann rollt die Lederkugel über das saftige Grün und 22 Männer kloppen sich darum, den Ball in das gegnerische Tor bolzen zu dürfen. Die Fußball-Weltmeisterschaft steht vor der Tür. Und wie könnte man sich besser darauf einstimmen als mit spannenden Matches am heimischen PC? Electronic Arts nutzt die Gunst der Stunde und bringt im April *Fifa World Cup 2006* auf den Markt. 127 Nationalteams führen Sie in den zwölf deutschen WM-Stadien zu Sieg oder Niederlage. Auch in einigen Arenen der teilnehmenden Ländern lassen Sie die Pille rollen. Wenn das nichts ist! EA geht sogar noch einen Schritt weiter. Über 100 Spieler der Top-Mannschaften verhalten sich im Spiel genauso wie im echten Leben und benutzen ihre Spezialtechniken – Motion-Capturing sei Dank. Fans der Serie jubeln, denn der Global-Challenge-Modus feiert sein Comeback. Dabei daddeln Sie Endspiele und Höhepunkte der Vergangenheit nach. Im Mehrspieler-Modus treten Sie gegen bis zu sieben Mitstreiter an. Sollte Deutschland wider Erwarten bei der Weltmeisterschaft nichts reißen (hüstel), dann holen Sie sich den Sieg doch einfach auf Ihrem PC. Denn: „Wir sind die Champions, olé, olé, olé!" (AB)

Info: www.easports.de

Kracher!



»Tourt wieder: Johnny Crash.«

Spektakuläre Zusammenstöße sind in *Flatout 2* an der Tagesordnung.

Unfälle bauen Sie im Gegensatz zum realen Leben im Rennspiel FLATOUT 2 mit Absicht. Das fetzt!

Rennspiel | Anno 2004 gehörte *Flatout* von Bugbear Entertainment zu den interessanteren Vertretern des Rennspiel-Genres. Disziplinen wie Fahrerweitwurf aus dem Cockpit hatte man so noch nicht gesehen. *Flatout 2* will im (hoffentlich bald) anrückenden Sommer noch kräftig einen draufsetzen. Aufregendere Stunts, größere Zerstörungswut und eine Vielzahl an Objekten auf und abseits der Piste helfen Ihnen dabei, die Kontrahenten aus dem Rennen zu werfen. Der im Vorgänger nur per Modifikation nutzbare Online-Modus soll von Anfang an enthalten sein. Wir glühen schon mal die Motoren vor. (AB)

Info: www.bugbear.fi/flatout2

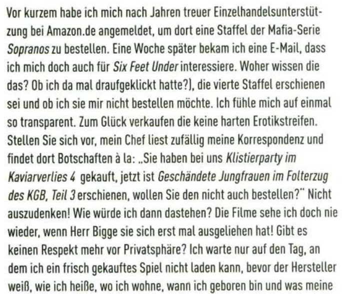
BESSERWISSER

JOACHIM HESSE HAT DEN DURCHBLICK UND BEOBACHTET SICH SEITHER SELBST BEIM VERDAUEN



»Im Glas? Das totale Vakuum!«





Wie Sie unschwer erkennen, handelt es sich um ein Trickbild, eine so genannte Fotomontage. Für *FAZ*-Leser: Das ist nicht echt!

Der gläserne Kunde

Vor kurzem habe ich mich nach Jahren treuer Einzelhandelsunterstützung bei Amazon.de angemeldet, um dort eine Staffel der Mafia-Serie *Sopranos* zu bestellen. Eine Woche später bekam ich eine E-Mail, dass ich mich doch auch für *Six Feet Under* interessiere. Woher wissen die das? Ob ich da mal draufgeklickt hatte?), die vierte Staffel erschienen sei und ob ich sie mir nicht bestellen möchte. Ich fühle mich auf einmal so transparent. Zum Glück verkaufen die keine harten Erotikstreifen. Stellen Sie sich vor, mein Chef liest zufällig meine Korrespondenz und findet dort Botschaften à la: „Sie haben bei uns *Klistierparty im Kaviarverlies 4* gekauft, jetzt ist *Geschändete Jungfrauen im Folterzug des KGB, Teil 3* erschienen, wollen Sie den nicht auch bestellen?" Nicht auszudenken! Wie würde ich dann dastehen? Die Filme sehe ich doch nie wieder, wenn Herr Bigge sie sich erst mal ausgeliehen hat! Gibt es keinen Respekt mehr vor Privatsphäre? Ich warte nur auf den Tag, an dem ich ein frisch gekauftes Spiel nicht laden kann, bevor der Hersteller weiß, wie ich heiße, wo ich wohne, wann ich geboren bin und was meine Lieblingsfarbe ist. Ach Moment. Das gibt es ja schon und nennt sich *Steam*. Auch *Earth 2160* versuchte bereits eine Zwangsregistrierung. Und Branchenriese Electronic Arts will nun Kunden durch den so genannten „EA Downloader" stärker an sich binden: im *Battlefield 2*-Booster-Pack *Euro Force* (Test auf Seite 78) steckt statt einer Installations-CD bloß eine Seriennummer in der DVD-Hülle – den Rest lade ich mir aus dem Internet. Nachdem ich mich registriert habe, natürlich. Das ist genau wie einige meiner Kollegen: irgendwie pervers. Spinnen Sie die möglichen Anwendungen mal zu Ende: Bekomme ich vielleicht Post und drinnen ist ein Spiel, das ich nicht kenne? Motto: „Das gefällt Ihnen sicher. Das Geld haben wir bereits von Ihrem Konto abgebucht." Oder orten Händler in Zukunft meinen Standort über meine Handynummer und sprechen mich an, falls ich mich zufällig in der Nähe einer Verkaufsfiliale befinde? Darauf verzichte ich! Schlimm genug, dass ich Fingerabdrücke und Fotos für mein Journalistenvisum preisgeben musste. Vermutlich schreibt mir die Regierung demnächst nach Kontrolle meiner Gen-Daten durch den Hausarzt vor, mit welchen Frauen ich mich in Zukunft paaren darf. Aber gut, das wäre zumindest besser als gar kein Sex.



China-Kracher

Schauspieler und demnächst Held in einem Computerspiel: Chow Yun-Fat.



>>Gung räumte in der *Lindenstraße* auf.<<

Stranglehold geizt nicht mit Pixelblut.

>>Öder Job: Föhntester.<<

Zwei Triaden-Mitglieder nehmen den Helden unter Beschuss.

>>PC ACTION-Freizeittipp: Seitensprung.<<

Hechtsprung seitwärts: Inspektor Tequila fliegt in Zeitlupe an zwei Gegnern vorbei.

AUF DVD
TRAILER

Kritiker bezeichnen die Filme dieses Regisseurs schon mal als „Gewaltorgien", jetzt macht er ein Spiel: JOHN WOO'S STRANGLEHOLD kommt!

Im gut gefüllten Teehaus klimpert asiatische Musik. Leise. Unaufdringlich. Die beiden Männer sitzen sich gegenüber, wechseln misstrauische Blicke. Der deutlich größere und kräftigere Typ hat Blumenkohlohren und Schweinsaugen, sieht also nicht nur wegen der Tätowierung recht verschlagen aus. Ein Drache schlängelt sich vom rechten Halsansatz zum rasierten Schädel hoch. „Glatze" schiebt dem schmächtigen, unrasierten Asiaten lässig einen Umschlag rüber. Der blickt kurz hinein. „Soll das ein schlechter Witz sein?", zischt er aggressiv. „Wo ist der Rest?" Wie von der Tarantel gestochen springt er auf, zieht blitzschnell eine Pistole, richtet sie auf den Tätowierten und spannt den Abzugshahn. Das Klicken verspricht Unangenehmes. „Du bist neu, oder?", fragt der Glatzkopf noch gelassen. Dann schlägt er mit der Faust auf den Tisch und schreit: „Knarre runter und gib mir die Ausweise!" Ups, diese Idee war etwa so gut wie ein Peter-Maffay-Konzert – gar nicht nämlich, böser Fehler! Der Kleine mit der Waffe sieht sich um, fast als wolle er sich versichern, dass auch alle Teehausgäste das Geschehen verfolgen. Dann sieht er rot: „Da hast du deinen verfluchten Reisepass!", kreischt er und drückt eiskalt ab. Der Tätowierte will noch aufspringen und die Waffe nach oben reißen, doch die Kugel trifft voll. In Zeitlupe bricht der Mann zusammen. Sein infernalisches Brüllen mischt sich mit den einsetzenden, harten Gitarren-Riffs. Im Teehaus bricht Panik aus. Schreiend laufen die Gäste durcheinander. Wie aus dem Nichts tauchen weitere Bewaffnete auf. Gehen in Stellung. Und mit Inspektor Tequila greift ein Polizist in Zivil und damit der Spieler ins Geschehen ein ... Herzlich Willkommen bei *Stranglehold*. Herzlich Willkommen bei einem John-Woo-Film zum Mitmachen!

Schau, Plätze!

Midway betreibt noch etwas Geheimniskrämerei, was *Stranglehold* betrifft. Der Spieler ballert sich garantiert durch Chicago und New York – ob es aber gar eine dritte Stadt gibt, wollten die Macher uns gegenüber noch nicht verraten. Ein paar Konzeptzeichnungen geben allerdings bereits Aufschluss über die Schauplätze.

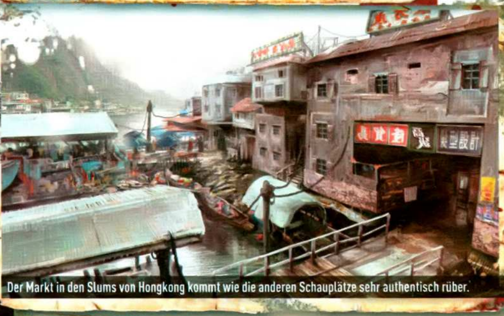

Noch ist die Hotellobby menschenleer, im fertigen Spiel wird es sehr viel belebter zugehen.


Auf diesem fast schon idyllisch gelegenen Fluss kommt es zu einer Bootsverfolgungsjagd.


Mächtig prächtig: Das Casino sieht wirklich aus, als gäbe es dort den einen oder anderen Dollar zu holen.


Wir freuen uns jetzt schon, die Dinosaurierskelette dieses Museums in ihre Einzelteile zu zerlegen.


Dieser Entwurf deutet an, wie klasse die Innenstadt von Hongkong im fertigen Spiel aussehen könnte.


Der Markt in den Slums von Hongkong kommt wie die anderen Schauplätze sehr authentisch rüber.


Ein netter Swimmingpool. Uns würde aber viel mehr interessieren, wer die Braut am rechten Bildrand ist.


Triaden-Bosse haben's offensichtlich gut. In diesem bescheidenen Häuschen wohnt James Wong.

Das Geschoss aus der Panzerfaust rauscht nur knapp am Kopf von Inspektor Tequila vorbei.



»Patrick Lindner: Ego-Perspektive.«

Mit *Stranglehold* (übersetzt heißt das „Würgegriff") erwartet uns voraussichtlich Ende des Jahres eine Mischung aus den Top-Spielen *Max Payne 2* und *Grand Theft Auto*, die grafisch auf einer verbesserten Version der *Unreal*-Engine 3 basiert und hübsch verpackt ist wie ein sündhaft teurer Hollywood-Streifen. Neben aufwändig inszenierten Feuergefechten (zwei Trailer finden Sie als Appetithappen auf unserer DVD) sollen uns rasante Action-Szenen mit Fahrzeugen vor den Monitor fesseln. Und tatsächlich versucht sich dabei mit John Woo ein sehr bekannter Hollywood-Regisseur als „Ober-Kreativer". Der Mann aus Hongkong ist berühmt dafür, in seinen Action-Streifen exzessiv Zeitlupenaufnahmen einzusetzen und sorgte unter anderem für Furore mit Filmen wie *City Wolf: A Better Tomorrow*, *Face/Off* oder – und nun müsste es spätestens auch bei Nichtfilmkennern klingeln – *Mission: Impossible 2*. *Stranglehold* stellt den inoffiziellen Nachfolger zum Streifen *Hard-Boiled* von 1992 dar (lesen Sie dazu auch den rechts stehenden Kasten „Der Mozart der Zerstörung"). Insofern erschien es für die Macher wahrscheinlich nur logisch, gleich einen weiteren bekannten Mann aus Hollywood mit ins Boot zu holen und an dem ambitionierten Spielprojekt zu beteiligen: Chow Yun-Fat, der in vielen Kinostreifen John Woos den Hauptdarsteller mimt, unter anderem eben auch in *Hard-Boiled* (lesen Sie dazu auch den Kasten „Der ehrenhafte Killer" auf Seite 49). Yun-Fat tat das, was PC ACTION-Redakteure wegen ihres gehalts (bewusst klein geschrieben) auch dauernd tun müssen, er verkaufte seinen Körper. Anders formuliert: Das Entwicklerteam reiste extra nach Hongkong, um den Actionstar einzuscannen, damit er eins zu eins im Spiel auftaucht. Nun, genau genommen handelt es sich um eine jüngere Version von ihm. In der englischen Fassung wird Yun-Fat sein Alter Ego zudem höchstpersönlich synchronisieren.

KAMPF-CHOREOGRAFIE

Doch kehren wir zurück in das eingangs erwähnte Teehaus, wo mittlerweile mehrere böse Buben Inspektor Tequila an den Kragen wollen. Der hat längst seine zwei Pistolen aus dem Doppelhalfter gezogen und feuert. Zielsicher, tödlich und in „Woo-Zeitlupe". Der Mörder des Glatzkopfs schleudert nach hinten. Aus drei Einschusslöchern spritzt Pixelblut. Mit dem Rücken landet der kleine Asiate auf einem Tisch, der unter der Wucht zusammenbricht. Flaschen und Gläser splittern. Am Tresen taucht ein Typ mit Schrotflinte auf, der unseren knallharten Ordnungshüter aufs Korn nimmt. Nur knapp geht der erste Schuss fehl und schlägt in einer Säule ein. Fliesen springen klirrend nach allen Seiten weg. Mit einem Ruck lädt der Mann an der Bar seine Pumpgun erneut durch. Tequila bringt sich unterdessen in Sicherheit: Er springt rückwärts über einen Tisch, feuert noch im Fallen und landet auf dem Boden. Sekundenbruchteile später folgt die nächste eindrucksvolle Aktion: Der Cop präsentiert uns, was wir besonders aus Kung-Fu-Filmen kennen, einen lupenreinen Kip up – er zieht also die Beine an die Brust, krümmt den Rücken, verlagert das Gewicht auf die Schultern und stützt die Hände mitsamt der Pistolen auf dem Boden ab. Fast als wolle er eine profane Rolle rückwärts machen.

Böse Buben

In *Stranglehold* geraten Sie zwischen die Fronten zweier Banden und eines russischen Verbrechersyndikats. Details zu Charakteren sind noch nicht bekannt, aber die Gesichter der bösen Buben lassen einen heißen Tanz erwarten.



Die zwei Herren links gehören der Russenmafia an. Der Mann rechts ist der Boss der Golden-Kang-Triade. Nicht nur die Narbe an der Oberlippe demonstriert die Detailliebe der Entwickler.

John Woo: „Der Mozart der Zerstörung"

Regisseur John Woo ist bekannt für seine Action-Filme. Jetzt versucht er es mit einem Computerspiel-Projekt.

»Prostata-Untersuchung: selbst ist der Mann.«

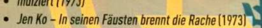
Ist von seinem Spiel überzeugt: John Woo.

Er sieht aus wie der nette China-Koch um die Ecke: John Woo. Der Regisseur und Filmproduzent aus Hongkong bezeichnet sich als Pazifist. Da mag der Ruf als „Mozart der Zerstörung" vielleicht nicht ganz passen. Die ersten Sporen verdiente sich Woo als typischer Vertreter des Hongkong-Kinos mit Kung-Fu-Filmen. In der Folgezeit gründete er quasi im Alleingang das Subgenre des „Heroic Bloodshed" (heroisches Blutvergießen). Zu seinen bekanntesten Werken zählen *Hard-Boiled*, (praktisch seine Eintrittskarte nach Hollywood), *The Killer* sowie *City Wolf 1* und *2*. Der zuletzt Genannte gilt als einer der Filme mit dem höchsten „Bodycount", das heißt mit den meisten Todesopfern. Woo führte aber auch bei Streifen Regie, die selbst Teilzeit-Cineasten etwas sagen, etwa *Mission: Impossible 2* oder *Face/Off*. Sein Markenzeichen sind besondere Schnitte und exzessive Zeitlupen bei Action-Szenen aller Art und speziell bei Schusswechseln. Um bestmögliche Effekte zu erzielen, setzt der gebürtige Chinese dafür schon mal bis zu sechs Kameras ein. Kommt es zum Showdown, darf der Zuschauer sicher sein, dass rund 2.483 Männer bleigespickt über den Jordan röcheln. John Woo hat eine echte Marotte: In seinen knallharten Werken flattern regelmäßig weiße Tauben durchs Bild, also eigentlich lebende Friedenssymbole. Erstmals war das Federvieh in *The Killer* zu sehen. „Ich mag Tauben, weil Sie für mich die Seele repräsentieren. Wenn also der Held erschossen oder verletzt wird, nutze ich Tauben, um die Seele des Helden zu versinnbildlichen." Das Spiel *Stranglehold* gilt gewissermaßen als inoffizieller Nachfolger zum Film *Hard-Boiled*. Dieser handelt von Inspektor Yuen Tequila, einem Hongkonger Polizisten, der einer Waffenschieberbande auf die Spur kommt. Ausgerechnet genau zu der Zeit, als der Undercover-Agent Tony es schafft, sich bei der Gang einzuschleichen. Weil Tequila rücksichtslos gegen die Waffenschieber vorgeht, gerät der verdeckte Ermittler ziemlich in die Bredouille. Letztendlich raufen sich die beiden zusammen und liefern sich ein Gefecht mit der bis auf die Zähne bewaffneten Privatarmee des Bandenchefs. Dabei kommen hunderte von Kriminellen, Polizisten und zufällig Anwesenden um.

Foto: action press

FILMOGRAFIE (AUSWAHL):

- *Alle Kinder dieser Welt* (2005)
- *Paycheck – Die Abrechnung* (2003)
- *Windtalkers* (2002)
- *Mission: Impossible 2* (2000)
- *Blackjack – Der Bodyguard* (1998)
- *Face/Off – Im Körper des Feindes* (1997)
- *Once a Thief: Brother against Brother* (1996)
- *Operation: Broken Arrow* (1996)
- *Indiziert* (1993)
- *Hard-Boiled* (1992)
- *Once a Thief* (1991)
- *Indiziert* (1990)
- *Just Heroes* (1989)
- *The Killer* (1989)
- City Wolf 2: *Abrechnung auf Raten* (1987)
- City Wolf: *A Better Tomorrow* (1986)
- Blast Heroes (1986)
- *Run Tiger Run* (1985)
- *The Time you need a Friend* (1984)
- *Plain Jane to the Rescue* (1982)
- *To Hell with the Devil* (1982)
- *Laughing Times* (1981)
- *Hello, late Homecomers* (1978)
- *Last Hurrah for Chivalry* (1978)
- *Follow the Star* (1978)
- *Money Crazy* (1977)
- *From Riches to Rags* (1977)
- *Money Crazy* (1977)
- *Hand of Death* (1976)
- *Princess Chang Ping* (1975)
- *Ninja Kids* (1975)
- *Belles of Teakwondo* (1974)
- *Indiziert* (1973)
- *Jen Ko – In seinen Fäusten brennt die Rache* (1973)





Doch dann gibt er Druck auf die Hände, kickt mit den Beinen nach oben, schnellt hoch – und steht wieder! Viagra kann das nicht besser. Mit einem Fußtritt bringt Tequila einen Tisch zum Umstürzen und verschanzt sich dahinter. Was folgt, ist ein Feuergefecht, das wirkt, als gäbe es dafür eine exakte Tanz-Choreografie.

KRIEG GEGEN DIE UNTERWELT

Der Spieler schlüpft bei *Stranglehold* also in die Rolle des Gesetzeshüters, den alle Yuen Tequila nennen. Er arbeitet für das Hong Kong Police Department und nimmt es mit Dienstvorschriften nicht immer so ganz genau. Okay, man könnte auch weniger beschönigend sagen, dass er keine Gefangenen macht. Besonders, wenn er wie in diesem Spiel zwischen die Fronten zweier Triaden und der Russenmafia gerät. In die Bredouille kommt der Cop, weil Mitglieder der Golden-Kane-Bande die Enkelin von James Wong entführen, das ist der Boss der Dragon-Claw-Sippe. Pikant: Besagte Enkelin ist gleichzeitig Tequilas Ex-Frau, die er noch immer liebt. Klar, dass der Polizist leicht säuerlich reagiert und in der Folgezeit nicht gerade zimperlich handelt. Er erklärt in Hongkong und Chicago praktisch der ganzen Unterwelt den Krieg. Die Hintergrundgeschichte soll nach Angaben der Entwickler viele überraschende Wendungen bieten.

AKROBAT SCHÖÖÖN!

Der Spieler steuert den Polygon gewordenen Chow Yun-Fat aus der Verfolgerperspektive. Dass dieser lässig durch die Gegend hechten, Tische umwerfen und sich fast schon angeberisch von der Horizontalen zurück auf die Füße katapultieren kann, wissen Sie bereits. Tequila hat aber eine Menge mehr drauf. „Er besitzt eine Art sechsten Sinn", erklärt Entwicklungschef Brian Eddy die außergewöhnlichen Fähigkeiten des Helden, „So weiß er immer, wo seine Feinde momentan stehen und wie er sie am klügsten ausschaltet, indem er örtliche Begebenheiten nutzt." Beispielsweise kann Tequila auf ein Treppengeländer springen, um auf diesem runterzurutschen. Währenddessen nimmt er die verdutzten Bösewichte mit seinen zwei Knarren aufs Korn. Der umgekehrte Weg klappt auch, die Spielfigur kann also das Geländer hochsprinten und dabei ballern. Welche Interaktionsmöglichkeiten im jeweiligen Level existieren, visualisieren die Entwickler durch

Spiele ...

... die wir auch noch von John Woo wollen

***Stranglehold* reicht uns nicht. John Woo könnte auch aus manch potenziellem Rohrkrepierer was ganz Großes machen!**

The Musical Massacre



Eine Teenie-Band tourt durch Deutschland. Wo sie Konzerte gibt, sterben immer wieder Menschen. Mädchen, die noch zu jung für einen Büstenhalter sind, scheinen aber gegen den Gesang immun. Kann Inspektor Tequila den Fall aufklären? In einem Tokioer Hotel kommt es zum blutigen Massaker zwischen den Bandmitgliedern, fanatischen *Bravo*-Lesern und der Polizei.

Star Wars Episode 7: Dark Ewok



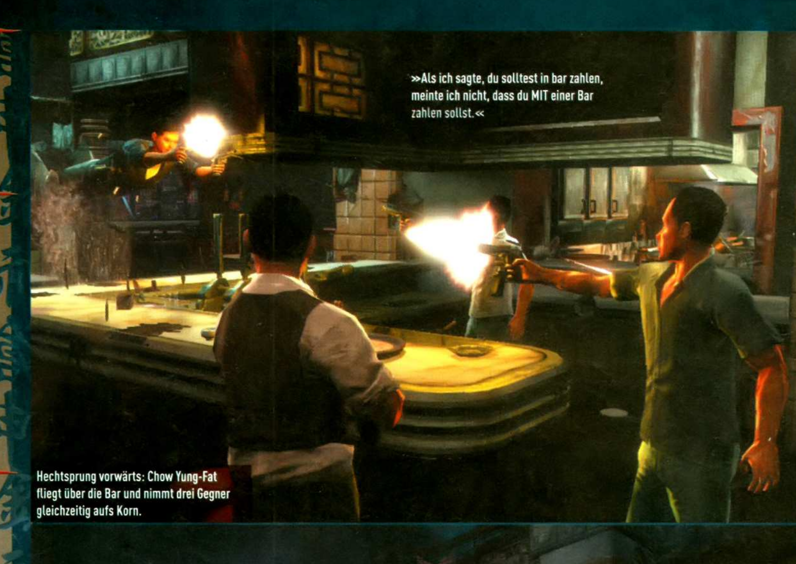
Die ehemaligen Rebellen haben die neue Republik gegründet. Da droht erneut Gefahr: Die Ewoks wollen die Macht! Weil es ja wohl nicht sein kann, dass uns George Lucas mal wieder peinliche Muppet-Figuren vorsetzt, lässt John Woo die ganze Bagage von Jedimeister Tequila erschießen. Und Jar Jar Binks Nachkommen sicherheitshalber gleich mit. In Zeitlupe. Yes!

GEZ: Auf Leben und Tod



Dr. Gerner, Herr Daniel und alle anderen Schauspiel-Nihilisten, die wir werktags auf RTL ertragen müssen, wollen keine Fernseh- und Radiogebühren mehr zahlen. Der Spieler schlüpft nun in die Rolle eines GEZ-Mitarbeiters namens Tequila und soll das Geld eintreiben. Er hat aber keinen Ausweis, um in die Wohnungen zu gelangen. Wird er es trotzdem schaffen?

Montage: Carola Giese



»Als ich sagte, du solltest in bar zahlen, meinte ich nicht, dass du MIT einer Bar zahlen sollst.«

Hechtsprung vorwärts: Chow Yung-Fat fliegt über die Bar und nimmt drei Gegner gleichzeitig aufs Korn.

»Für Alkoholiker ganz übel: Rückfall.«

Liebe zum Detail: Im Laufe einer Schießerei saut sich die Spielfigur schon mal mit dem Blut getöteter Gegner ein.

ein Aufleuchten der entsprechenden Objekte. Das kann zum Beispiel ein Kronleuchter in einem zweistöckigen Treppenhaus sein: „Der Lüster blinkt und zeigt so, dass er aktiv ist. Du drückst nur noch die Interaktionstaste, Tequila springt, klammert sich an der Lampe fest und beginnt zu schwingen. Währenddessen ist es weiter problemlos möglich, genau zu zielen und auf die unten stehenden Gegner zu feuern." Es sei ebenfalls machbar, sich auf einen Feind fallen zu lassen oder mehr Schwung zu holen, um auf die andere Seite des Treppenhauses zu gelangen. „All das klingt vielleicht ein bisschen kompliziert, aber tatsächlich spielt es sich sehr intuitiv", betont Eddy. „Wir wollen, dass du dich auf ein flüssiges Gameplay konzentrierst, statt an unzähligen Tasten herumzufummeln." Wir fänden schön, wenn das auch bei Frauen ginge, aber das nur am Rande.

ES IST TEQUILA-TIME!

Ein wichtiges Element ist der Zeitlupen-Modus, der in der Spielebranche vor allem durch Mister Max Payne und die so genannte Bullet Time bekannt wurde. Im Fall von *Stranglehold* heißt der Spaß allerdings „Tequila Time". Die läuft entweder automatisch an, sobald der Spieler die interaktive Umgebung nutzt – also zum Beispiel wie erwähnt auf ein Geländer springt. Wer möchte, darf aber auch im manuellen Modus zocken, also selbst entscheiden, wann er den Zeitlupen-Modus zu seinem Vorteil nutzen möchte. Weil die Tequila Time limitiert ist und sie sich zwischendurch regenerieren muss, will der Einsatz selbstverständlich gut überlegt sein! Der Zeitlupen-Modus beschert dem Spieler große Vorteile bei Schießereien. Es ist einfacher, zu zielen, wenn das Geschehen langsamer läuft. Außerdem kann der virtuelle Chow Yun-Fat beispielsweise den Geschossen der Feinde ausweichen, wenn er nach vorn, hinten, links oder rechts hechtet. Und: Seine Waffen richten während der Zeitlupe mehr Schaden an. Hier kommt übrigens ein weiteres Gameplay-Element von *Stranglehold* zum Tragen, die „Style Points". Je nachdem, wie lässig Inspektor Tequila seine Pixelkontrahenten ausknipst, erhält er mehr oder weniger Punkte. Die wiederum sammeln sich in einer Art Energie-Anzeige. Sobald diese voll ist, darf der Inspektor zur Belohnung auf ein Spezialmanöver zurückgreifen, das ihm das Leben erleichtert. Diese außergewöhnlichen Angriffe basieren auf den extravaganten akrobatischen Tricks aus John Woos Filmen. Eine einfachere Variante wäre beispielsweise ein Wirbelangriff, bei dem sich Tequila mit seitlich ausgestreckten Armen im Kreis dreht und Kugeln in alle Richtungen streut.

„TOTALE ZERSTÖRUNG"

Eine große Rolle spielt in *Stranglehold* die Zerstörbarkeit der Umgebung. Die Midway-Leute schwören darauf, dass Spieler so ziemlich alles pulverisieren können, was ihnen in einem Level vor die Pistolen kommt. Weil es realitätsnah ist und cool aussieht. Während des heißen Gefechts im Teehaus beispielsweise bersten Tische, splittern Flaschen und Gläser, Essen fliegt von Tellern, Töpfe poltern zu Boden, Topfpflanzen kullern um, Kacheln bröseln von den Wänden, Laternen fallen von der Decke und

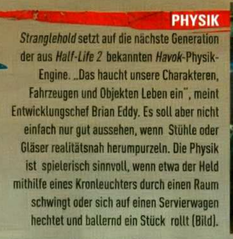
Hochspannungs-Technik

Damit *Stranglehold* richtig packend wird, muss natürlich auch die Optik stimmen. Die Entwickler haben dafür die *Unreal*-Engine 3 verbessert.



ZERSTÖRUNG

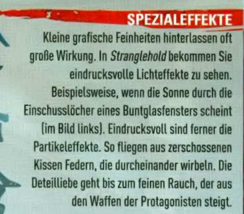
Zerstörung ist ein wichtiger Aspekt für das Spiel. Midway hat dem Kindlein sogar einen Namen gegeben und sich den Begriff schützen lassen: Massive D steht für „Massive Destruction" und bedeutet übersetzt „totale Zerstörung". Entsprechend lässt sich mit den Waffen im Spiel beinahe alles effekthaschend zerlegen (Bild). Sogar Stützpfeiler, die damit ihrer Funktion als dauerhafte Deckung beraubt werden.



PHYSIK

Stranglehold setzt auf die nächste Generation der aus *Half-Life 2* bekannten *Havok*-Physik-Engine. „Das haucht unsere Charakteren, Fahrzeugen und Objekten Leben ein", meint Entwicklungschef Brian Eddy. Es soll aber nicht einfach nur gut aussehen, wenn Stühle oder Gläser realitätsnah herumpurzeln. Die Physik ist spielerisch sinnvoll, wenn etwa der Held mithilfe eines Kronleuchters durch einen Raum schwingt oder sich auf einen Servierwagen hechtet und ballernd ein Stück rollt (Bild).





GESICHTSANIMATIONEN

Kino-Regisseur John Woo legt großen Wert darauf, dass „sein" Spiel wie ein Film wirkt. Dafür sind Emotionen besonders wichtig, die durch die Mimik der Protagonisten ausgedrückt werden. Brian Eddy: „Unser Gesichtsanimationssystem der nächsten Generation ermöglicht es, dass Charaktere in Echtzeit realitätsnäher aussehen als bei den meisten vorgerenderten Charakteren in bisherigen Spielen."

SPEZIALEFFEKTE

Kleine grafische Feinheiten hinterlassen oft große Wirkung. In *Stranglehold* bekommen Sie eindrucksvolle Lichteffekte zu sehen. Beispielsweise, wenn die Sonne durch die Einschusslöcher eines Buntglasfensters scheint (im Bild links). Eindrucksvoll sind ferner die Partikeleffekte. So fliegen aus zerschossenen Kissen Federn, die durcheinander wirbeln. Die Detailliebe geht bis zum feinen Rauch, der aus den Waffen der Protagonisten steigt.



Spiel Film!

Mit *Stranglehold* verfolgen die Entwickler das Ziel, einen John-Woo-Film zum Mitmachen zu erschaffen. Dabei spinnen auch Zwischensequenzen die Story fort. Midway arbeitet hier ebenso mit Zeitlupeneffekten und harten, dramatischen Schnitten wie in unserem Beispiel.







Dramatik wie im Film: Die Zwischensequenz zeigt erst beide Kontrahenten. Dann folgen zwei harte Schnitte, wobei die Kamera nahe an die Gesichter zoomt.

INTERVIEW

„JOHN WOOS ACTION-STIL IST PERFEKT FÜR EIN SPIEL."

In jeder Hand ein entsichertes Mikrofon, zum Aufwärmen ein paar Tische zersplittert und dann noch ein paar weißen Tauben beim Herumflattern zugesehen: Optimal vorbereitet zerrte US-Korrespondent Heinrich Lenhardt *Stranglehold*-Produzent Alex Offermann in den nächsten Verhörraum.



»Führt ein Doppelleben als Hetero: Benjamin Bezold.«

Produzent Alex Offermann ist auf du und du mit John Woo.

PC ACTION Wie kommt man dazu, für sein neues Spiel mit Hongkong-Haudegen John Woo zusammenarbeiten zu können? Kontaktanbahnung durch den Taubenzüchterverein?
ALEX OFFERMANN: Einer der Vize-Präsidenten im Midway-Management war schon immer ein großer Fan der John-Woo-Filme. Als er noch bei seiner vorherigen Firma arbeitete, hatte er bereits mit Woos Leuten gesprochen. Dann kam dieser Manager zu Midway, brachte die Idee auf den Tisch und stellte den Kontakt her. In Fokusgruppen-Tests stellt man schnell fest, dass das eine ziemlich gute Idee ist: Wenn man sich einen John-Woo-Film ansieht, ist offensichtlich, dass diese Art der Action perfekt für ein Spiel ist.

PC ACTION Und du hattest wohl gerade eh nichts Besseres zu tun?
ALEX OFFERMANN: Unser Entwicklungsteam in Chicago hat vorher *Psi-Ops* gemacht und wir fanden die Idee extrem spannend, ein Spiel basierend auf einem John-Woo-Film anzugehen – vor allem mit Chow Yun-Fat in der Hauptrolle. Also haben wir ein Konzept vorgeschlagen, John Woo und seine Leute mochten es – und von da an ging es voran.

PC ACTION Habt ihr euch speziell in *Hard-Boiled* als Inspirationsquelle verguckt?
ALEX OFFERMANN: Als unser Team mit dem Projekt loslegte, haben wir uns erst einmal sämtliche John-Woo-Filme reingezogen. Wir übernehmen Elemente aus all seinen Werken. Im Spiel wirst du also nicht nur Dinge sehen, die dich an *Hard-Boiled* erinnern, sondern auch an Filme wie zum Beispiel *The Killer*.

PC ACTION In *Stranglehold* können wir einiges kaputt machen, und das ist nicht nur grafischer Effekt-Selbstzweck?
ALEX OFFERMANN: Im Spiel ist so ziemlich alles zerstörbar, was du dir nur vorstellen kannst. Wir nennen es „Massive D" [für „Massive Destruction", dt. „totale Zerstörung"]; das war lange Zeit unser interner Spitzname und jetzt haben wir diesen Begriff sogar schützen lassen [lacht]. Wenn du im Spiel zum Beispiel von Gegnern beschossen wirst und Schutz hinter einer Säule suchst, splittern die Kugeln allmählich Teile der Säule weg, bis die Deckung schließlich ganz verschwunden ist. Wir setzen auch die *Havok*-Physik-Engine ein. Es gibt zum Beispiel eine Gegend im Spiel namens Stil City, die basiert auf einem Slum in Hongkong, der über dem Wasser errichtet wurde, mit Pfeilern und klapprigen Gebäuden aus Holz und Blech. Wir haben eine Szene, in der du dort kämpfen musst. Da steht ein Typ im zweiten Stock und wenn du ihn beschießt, kann der Boden unter ihm wegbrechen, wodurch er runterfällt und verletzt wird. In vielen Situationen lassen sich Objekte auch zerstören oder verschieben, um neue Ecken und Gegenden zugänglich zu machen.

PC ACTION Abteilung „Mach' mal langsam" – wie genau funktioniert der Zeitlupenkniff in *Stranglehold*?
ALEX OFFERMANN: Wir haben die so genannte „Tequila-Zeit", das ist unser Zeitlupeneffekt. Es gibt zwei Methoden, ihn zu erreichen. Hardcore-Spieler lösen ihn von Hand aus; es gibt eine bestimmte Anzeige für die zur Verfügung stehende Tequila-Zeit, die sich langsam wieder auflädt. Die andere Methode, die wohl die meisten Spieler bevorzugen werden, funktioniert so: Wenn du die Umgebung einbeziehst, während du auf einen Gegner zielst – zum Beispiel über ein Treppengeländer rennst, an einem Kronleuchter schwingst oder über einen Tisch rutschst – gerätst du in Tequila-Zeit. Das gibt dir einen Vorteil im Spiel, denn du kannst dabei in Echtzeit zielen und schießen; die Gegner haben diese Fähigkeit nicht. In diesem Modus richtest du auch mehr Schaden an.

„Stranglehold soll das Gefühl eines echten Films vermitteln."

PC ACTION Da steckt also mehr dahinter, als nur hübsch auszusehen?

ALEX OFFERMANN: Für uns war es wichtig, dass es nicht nur cool wirkt, sondern auch fest ins Gameplay integriert ist. Wenn du in fünf Typen reinläufst, die alle mit Maschinengewehren auf dich zielen, willst du schleunigst eine Interaktion ausführen, die die Tequila-Zeit auslöst, um deine Überlebenschancen zu verbessern. Und während du in Tequila-Zeit bist und Feinde umlegst, erhältst du Style-Punkte. Damit füllt sich allmählich eine Anzeige und sobald die voll ist, kannst du ein unglaubliches Spezialmanöver ausführen, mit dem sich eine ganze Gegnergruppe auf einmal plätten lässt. Das ist ein Effekt wie eine Smart Bomb. Du kämpfst zum Beispiel gegen zehn Typen in einem Raum und mit diesem Special Move kannst du sie alle auf einmal ausschalten. Der Effekt bringt also nicht nur Film-Atmosphäre rüber, sondern ist auch mit dem Spielablauf eng verknüpft.

PC ACTION Ist Meister Woo nur ein Aushängeschild bei *Stranglehold* oder muss der auch richtig was tun für sein Geld?

„Oft lassen sich Objekte zerschießen, um neue Abschnitte zugänglich zu machen."

ALEX OFFERMANN: John Woo ist beim Drehbuch und den Charakteren komplett einbezogen, vom Anfang des Spiels bis zum Ende. Wir schicken ihm regelmäßig Zwischensequenzen zur Ansicht. Die werden alle mit der Engine inszeniert, die Story wird ferner innerhalb des Spiels erzählt. Es gibt also keine Unterbrechung, weil man darauf warten muss, dass ein Film geladen wird. John Woo arbeitet bei den Storyboards mit und prüft deren Ausführung. Wenn du *Stranglehold* spielst, soll es wirklich dasselbe Gefühl vermitteln wie ein richtiger John-Woo-Film. Woo ist auch bei vielen Gameplay-Aspekten involviert. Er sieht alles und hat schon einige wirklich gute Kommentare gemacht. Zum Beispiel schickten wir ihm einen der recht frühen Entwürfe für die „Tequila-Bombe", dieses Smart-Bomb-mäßige Spezialmanöver. Er hatte einige gute Ideen dazu. „Wäre es nicht cool, wenn er das machen, sich auf diese und jene Weise bewegen würde?", fragte er uns. Und wir erkannten: „Stimmt, du hast Recht, genau so sollten wir es machen." Es ist also eine wirklich gute Zusammenarbeit. Wenn du mit Lizenzen arbeitest, ist das oft alles nicht so leicht. John Woo ist aber schlichtweg ein netter Typ und ein echter Künstler mit großartigen Vorstellungen.

PC ACTION Und wie ist so der Umgang mit Schauspieler Chow Yun-Fat? Verdrischt der jeden, der sich in seine Nähe traut?
ALEX OFFERMANN: Chow Yun-Fat ist auch ein toller Typ. Wir schickten ein Team nach Hongkong, um einen Vollkörper-Scan von ihm fürs Spielfiguren-Modell zu machen. Er ist dort eine echte Ikone, jeder kennt ihn und die Leute beten ihn regelrecht an. Aber er war total freundlich und hatte keinerlei Probleme, mit unserem Team zu arbeiten.

PC ACTION Es gibt ja nun eine ziemlich lange Liste mit Titeln, die schon lange vor *Stranglehold* einen Zeitlupeneffekt hatten ...
ALEX OFFERMANN: Klar, Macher von Spielen wie *Max Payne* oder *Total Overdose* haben sich schließlich einiges von John Woos Werken abgeguckt. Auch andere Filme wurden inspiriert; *The Matrix* ist ziemlich in seinem Stil gemacht. Wir entwickeln quasi einen John-Woo-Film, also wirst du all diese Elemente auch bei uns sehen. Wir hoffen, sie auf ein neues Level zu bringen und gut mit dem Spielablauf zu verknüpfen. Ich denke, unser Entwicklungsteam hat mit einem Spiel wie *Psi-Ops* bewiesen, das wir tolles Gameplay hinkriegen. Wir wollen jetzt ein noch besseres Spiel machen, aber mit John-Woo-Feeling und Film-Atmosphäre. Wir verwenden wieder die *Havok*-Physik-Engine, um einige coole Sachen zu machen. Es gibt all diese physikalisch simulierten Objekte in der Spielwelt wie Kronleuchter, an denen du realistisch herumschwingen kannst. Unser Fundament sind die Werke von John Woo ebenso wie andere Spiele. Wir hoffen es besser hinzukriegen, als es jemals gemacht wurde. Und weil es ein echtes Spiel der neuesten Generation ist, haben wir mehr Hardware-Power, um dies zu erreichen.

PC ACTION Gibt es beim Ballern auch die Option, in der Ich-Perspektive zu spielen?
ALEX OFFERMANN: Vielleicht wird es einige spezielle Ego-Ansicht-Modi geben, in die du zeitweilig wechseln kannst. Aber größtenteils spielst du bei Verfolgeransicht. Wir wollen all die Interaktionen mit der Spielumgebung hervorheben – und natürlich die Tatsache, dass der Tequila-Charakter von Chow Yun-Fat gespielt wird. Ego-Ansicht funktioniert deshalb nicht so gut für unser Spiel.

PC ACTION Wo sind die Prioritäten bei der Versionen-Entwicklung, beim PC oder bei den Konsolen der nächsten Generation?
ALEX OFFERMANN: Die werden alle parallel entwickelt, wir haben derzeit Versionen sowohl auf PC als auch auf PS3 und Xbox 360 laufen. Wir machen also nicht erst eine Version fertig und konvertieren sie dann rüber. Alle Fassungen sind gleichzeitig in Entwicklung. Wir haben ein großes Team, bei dem Programmierer auf die einzelnen Plattformen spezialisiert sind.

PC ACTION Wie arbeitet es sich denn so mit der *Unreal*-Engine 3?
ALEX OFFERMANN: Wir nutzen eine modifizierte Version, haben unsere Spezial-Tools und Features. Die Engine ist noch nicht ganz fertig, aber was uns vorliegt, hat uns bereits einen großen Entwicklungsvorsprung gegeben. Dank der mitgelieferten Programme kann sich jeder hinsetzen und Levels machen. Unsere Künstler und Designer haben es so leichter, Spielumgebungen zu bauen und zu testen. Und natürlich gibt es allen möglichen grafischen Schnickschnack, neue Technik, neue Shader und so weiter.

PC ACTION Wir trauen uns fast nicht, nach den PC-Anforderungen von *Stranglehold* zu fragen...
ALEX OFFERMANN: Die minimalen Systemvoraussetzungen stehen noch nicht fest. Aber das Spiel basiert auf der *Unreal*-Engine 3, eine 3D-Grafikkarte solltest du also schon haben [lacht].

»Und das haben wir dann von dieser Feng-Shui-Scheiße: Stuhl in der Zimmermitte.«

Und noch mehr Detailliebe: Beachten Sie die fliegenden Patronenhülsen, bröckelnden Säulen und feinen Rauchwölkchen.

in Buntglasfenstern zeichnen sich sogar lichtdurchflutete Einschusslöcher ab. Außerdem schweben Federn zerschossener Kissen und Staubpartikel durch die Luft. Midway hat diesem „Kaputt-Feature" sogar einen Namen verpasst: „Massive D" steht für Massive Destruction und bedeutet „totale Zerstörung". Was das spielerisch bringt, erläutert Brian Eddy anhand traditioneller, eng beeinander stehender Pfahlhäuser, die Sie in einem Hongkong-Level zu sehen bekommen. Hier kann sich Inspektor Tequila unter anderem von Gebäude zu Gebäude bewegen, wenn er die eine oder andere hölzerne Wand zerlegt. Das Baumaterial in dem Elendsviertel ist derart marode, dass der Held notfalls sogar mal den Boden unter den eigenen Füßen wegballern kann, um sich ins Stockwerk darunter fallen zu lassen – wenn es etwa eine besonders bedrohliche Situation sinnvoll erscheinen lässt, ausnahmsweise mal zu fliehen. In der Realität würden wir das sofort tun, wenn die Alte einen mal wieder zu Ikea schleppen will. Es gibt aber noch mehr Beispiele, wie „Massive D" sich spielerisch auswirkt: Kippt der Spieler einen Tisch, um sich dahinter in Deckung zu begeben, hilft das nur kurzfristig. Die Gegner zerschießen das Möbel sehr schnell. Für Steinsäulen gilt dies ebenso, wenngleich die selbstverständlich länger Schutz bieten. Das zerstörbare Umfeld eines Levels lässt sich sogar direkt gegen Feinde einsetzen. Gewiefte Zocker etwa ballern in den Straßen von Hongkong riesige Neonschilder aus der Halterung, um darunter stehende Gegner platt zu machen.

SCHLAUE STEUERUNG

Einen besonderen Kniff haben sich die Entwickler ausgedacht, damit Inspektor Tequila während der hektischen Kämpfe nicht alle furzlang irgendwo hängen bleibt. „Gerade weil wir viel mehr Objekte auf dem Bildschirm haben als gegenwärtige Titel, könnte es für Spieler schwierig sein, sich reibungslos durch die Levels zu bewegen", meint Eddy und erinnert daran, dass wegen der Zerstörbarkeit der Umgebung zusätzliche potenzielle Barrieren entstehen: „Du hast förmlich ein ganzes Meer an Gegenständen und Schutt, die dich behindern könnten." Des-

Chow Yun-Fat: „Der ehrenhafte Killer"

Ehe Chow Yun-Fat zum Computerspielheld wurde, machte er sich bereits als Kinostar weltweit einen Namen.

Der chinesische Schauspieler wurde durch den John-Woo-Streifen *A Better Tomorrow* bekannt. In der Folgzeit tauchte er immer wieder in den Werken des bekannten Regisseurs auf (*City Wolf 1* und *2*, *The Killer*, *Hard-Boiled*). Meist verkörpert der 50-Jährige den „ehrenhaften Killer". Nachdem er den Sprung nach Hollywood geschafft hatte, wirkte er unter anderem im mehrfach Oscar- und Golden-Globe-prämierten *Tiger and Dragon* mit. Seit ein paar Jahren zeigt sich Yun-Fat aber auch in ruhigeren Filmen, beispielsweise in *Anna und der König* an der Seite von Jodie Foster. Sein aktuellstes Projekt ist *Der Fluch der Karibik 2*, in dem er neben Johnny Depp und Orlando Bloom zu sehen sein wird.

Foto: action press



Zwei mal Chow Yun-Fat: Als Darsteller im Film *Der kugelsichere Mönch* und in *Stranglehold*

FILMOGRAFIE(AUSWAHL):

- *Der Fluch der Karibik 2* (2007)
- *Der kugelsichere Mönch* (2003)
- *Tiger and Dragon* (2000)
- *Anna und der König* (1999)
- *Corruptor: Im Zeichen der Korruption* (1999)
- *Die Ersatz-Killer* (1998)
- *Hard-Boiled* (1992)
- *God of Gamblers* (1989)
- *The Killer* (1989)
- *City Wolf 2: Abrechnung auf Raten* (1987)
- *Indiziert* (1987)
- *City Wolf: A Better Tomorrow* (1986)



Im Zeitlupen-Modus können Sie den Flug der Projektile verfolgen. Auf diesem Bild hat Inspektor Tequila zu hoch gezielt.

»Für solche Sexualpraktiken sind wir schon zu alt.«

Wie war das erste Mal?

Die Entwickler von *Stranglehold* sind alles andere als heurige Hasen. Sie besitzen prima Voraussetzungen für das John-Woo-Projekt.

Gameplay ist für die Macher von *Stranglehold* kein Fremdwort und das liegt nicht daran, dass sie US-Amerikaner und damit englischsprachig sind. Erste größere Erfahrungen mit einem Großprojekt sammelte Midway Chicago beim Actionspiel *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy*, das für Playstation 2, Xbox und PC produziert wurde. Der Spieler ballert sich in der Verfolgerperspektive durch ein Sciencefiction-Szenario. Die Besonderheit: Er darf auch Psi-Kräfte einsetzen. Diese Fähigkeiten lassen in Verbindung mit der aus *Half-Life 2* bekannten *Havok*-Physik-Engine ein interessantes Spielprinzip entstehen. So dürfen Sie Gegner per Telekinese durch die Luft schleudern, Gasflaschen in todbringende Geschosse verwandeln und ihren virtuellen Körper verlassen, um Räume zu erkunden oder Informationen zu beschaffen. Es entstehen für jede Situation mehrere Lösungswege. „Nach der Hälfte geht dem Titel etwas die Luft aus", schreibt Ralph Wollner im Test der PC ACTION-Ausgabe 5/2005, „durch das ausgegorene Spieldesign tobt die Motivation allerdings stets auf Rauschniveau." Wir vergaben eine Wertung von 79%.

halb tüftelten die Entwickler ein System aus, das es ermöglicht, auch einen Raum mit Tischen, Stühlen und Tonnen zerlegter Objekte zu durchqueren, ohne beim Laufen und Schießen beeinträchtigt zu werden. Man könnte fast von einer „intelligenten Steuerung" sprechen, also dem Gegenteil von dem, was Frauen in Autos so an den Tag legen: Sobald Tequila zum Beispiel gegen einen Tisch läuft, rutscht oder flankt er automatisch darüber hinweg. Das sieht nebenbei auch spektakulär aus. Besonders interessant sind in dem Zusammenhang Servierwagen. Denn die rollen ein kurzes Stück, wenn sich der Inspektor mit Schmackes darauf wirft. Eine wahrlich legere Art, um währenddessen den einen oder anderen Bösewicht umzunieten. Bei derlei Spielereien sorgt das aus *Half-Life 2* bekannte *Havok*-Physik-System für Realitätsnähe.

LASS EINEN FAHREN!

Über die Fahrsequenzen ist derzeit noch wenig bekannt. Fest steht, dass es sie gibt, und zwar mit Autos, Booten und Motorrädern. Einige Levels drehen sich sogar allein um Vehikelkämpfe. Dabei steuert der Spieler beispielsweise einen Wagen und nimmt dabei gegnerische Fahrzeuge unter Feuer, zerschießt deren Reifen oder trifft am besten den Tank, um eine Explosion auszulösen. „Ich will noch nicht so sehr ins Detail gehen, weil wir mit unserem Prototyp immer noch nicht so weit sind", wehrt *Stranglehold*-Produzent Alex Offermann ab, „was wir aber bis jetzt haben, ist ziemlich cool ..." Auch den Mehrspieler-Modus betreffend geben sich die Entwickler noch bedeckt. Auf jeden Fall geplant seien typische Varianten wie Deathmatch und Capture the Flag, ein kooperativer Modus sei absolut denkbar. Es ist aber noch nicht mal entschieden, ob und wie Tequila-Time im Mehrspieler-Modus unterzukriegen ist. „Wir sehen verschiedene Wege und tüfteln immer noch daran herum ... also ganz in Ruhe abwarten."



Mit Schmackes schwingt sich Inspektor Tequila durch ein Treppenhaus.

»Wir kommen gerade nicht drauf, warum, aber aus irgendeinem Grund fiel der Millionärssohn beim St.-Martins-Umzug auf.«

Sekunden nach der Schießerei fliegen noch immer Papierstücke eines zerschossenen Paravents durch den Raum.

»Bedauernswert: einarmiger Bandit.«

Original und Fälschung

Stranglehold hat uns sofort an etwas erinnert, und zwar an *Max Payne 2*. Schauen wir uns das doch mal genauer an ...



MAX PAYNE 2	*STRANGLEHOLD*
Verfolgerperspektive	Verfolgerperspektive
Max-FX-Engine	*Unreal*-Engine 3
Zeitlupen-Modus Bullet-Time™	Zeitlupen-Modus Tequila-Time
Eine Stadt (New York)	Zwei Städte (Hongkong, Chicago)
Zwei spielbare Charaktere (Max Payne, Mona Sax)	Ein spielbarer Charakter (Chow Yun-Fat)
Keine benutzbaren Fahrzeuge	Diverse benutzbare Fahrzeuge
Etliche Angriffsmanöver (Hechtrollen etc.)	Mehrere Angriffsmanöver (Hechtrollen etc.)
Wenig spielerisch sinnvolle Interaktion mit Objekten	Interaktion mit Möbeln, Kronleuchtern etc.
Bedingt zerstörbare Umgebung	Fast komplett zerstörbare Umgebung

GAR NICHT RÄTSELHAFT

Fest steht dagegen, dass mit *Stranglehold* ein reinrassiger Shooter auf Sie zukommt, der keinen Platz für Rätsel lässt: „Unser Spiel ist Action pur, wie auch die Filme von John Woo. Der verzettelt sich nicht in irgendwelchen hirnverrenkenden Puzzles. Er weiß, was er zu tun hat und er tut es!", erläutert Brian Eddy die simple Philosophie. Auch wenn wir bislang nur diverse Demo-Videos gesehen haben und noch nicht selbst zocken durften, versprechen wir uns von *Stranglehold* eine Menge. Wie die deutsche Version hinsichtlich der Gewaltdarstellung aussehen soll, ist übrigens noch nicht klar. Midway erklärte auf Anfrage, man habe sich mit eventuellen Entschärfungen noch nicht befasst. So gut wie sicher sei aber, dass eine bestimmte Szene selbst in der US-Version der Schere zum Opfer fällt: Sie zeigt einen Kopfschuss in Zeitlupe. Irgendwie drängt sich uns ja schon der Verdacht auf, dass es für John Woo kein geeigneter Job wäre, Kindergeburtstage zu organisieren. Es ist gut, dass er macht, was er macht: kurzweiliges Action-Kino. Wir sind gespannt, wie er den Sprung vom bekannten Hollywood-Regisseur zum Spielmacher schafft. Harald Fränkel

Info: www.midway.com

John Woo's Stranglehold

GENRE	Action
HERSTELLER	Midway Chicago
FERTIG ZU	55%
ERSCHEINT	Winter 2006
VERGLEICHBAR	Max Payne 2, GTA San Andreas

HARALD FRÄNKEL



Ja, ich habe bislang nur Videos von *Stranglehold* gesehen und bin trotzdem sicher, dass es klasse wird. Nein, ich lehne mich mit dieser Prognose nicht zu weit aus dem Fenster – wenn ich einen Jenna-Jameson-Film anschaue, weiß ich schließlich auch, dass es spitze wäre, mit ihr zu spielen. Lässt man meine postpubertäre Logik und bescheidene Meinung außer acht, bleibt aber zumindest folgende objektive Gleichung: Tolle Grafik + verflucht coole Ideen + gutes Entwicklerstudio - Unbekannte X = Hitkandidat.



»Allein langweilig: Reise nach Jerusalem.«

Nie mehr irgendwo hängen bleiben: Die intelligente Steuerung bugsiert die Spielfigur beispielsweise automatisch über Tische.

Ein feindlich gesonnener Ritter greift Sie an. Das Besondere: Die Extremitäten Ihres Charakters sind deutlich zu erkennen.

»Auffällig: Schilddrüsenüberfunktion.«

Alt-Schiff entfernen!

Ubisofts DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC will die populäre Fantasywelt umkrempeln. Wir haben die neuesten Bilder.

„Wir bauen ein völlig neues *Might and Magic*-Universum. *Dark Messiah* ist also kein Nachfolger zu vergangenen *Might and Magic*-Titeln. Es ist ein komplett neues Konzept. Bei der Entwicklung dieses Universums haben wir uns von vielen Fantasy-Autoren inspirieren lassen, darunter natürlich J.R.R. Tolkien, Guy Gavriel Kay, Margaret Weis und Tracy Hickman. Wir wollen eine Welt epischen Ausmaßes erschaffen!" Die Aussagen von Produzent Romain de Waubert de Genlis mögen sich größenwahnsinnig anhören, aber die Franzosen könnten wirklich einen Coup landen. Schon in *Half-Life 2* zeigte die *Source*-Engine, wie realitätsnah die Pixelwelten wirken können.

MACH'S LANGSAMER!

Dark Messiah ist ein reinrassiger Actiontitel aus der Ego-Perspektive. Die uns präsentierten Kämpfe kamen imposant rüber und boten sogar Zeitlupenbewegungen: „Wir benutzen diese Effekte, um das Kampfsystem für den Spieler interessanter zu gestalten." So verlangsamt der Spielverlauf bei besonders heftigen Schlägen. Das sieht spektakulär aus, soll dem Zocker aber keine großen Vorteile einräumen, wie etwa in *Max Payne 2*, wo der Spieler in Ruhe zielen durfte.

NAMENSWAHL

Was den Helden aus *Dark Messiah* anbelangt, gab es in letzter Zeit Irritationen. Andere Print-Medien berichteten, der Protagonist hätte keinen Namen. Wir wussten es natürlich schon seit unserer ersten *Dark Messiah*-Vorschau (PC ACTION 10/05) besser, sprachen Herrn de Waubert de Genlis aber trotzdem darauf an: „Der Spieler schlüpft in die Rolle von Sareth – es hat sich nichts geändert. Da gab es wohl ein Missverständnis. Uns ist wichtig, dass die Zockergemeinde Sareth durch die spielerischen Entscheidungen eine eigene Identität gibt." Was das genau bedeuten soll, erfahren wir hoffentlich in den kommenden Monaten. Lukasz Ciszewski

Info: www.mightandmagic.com

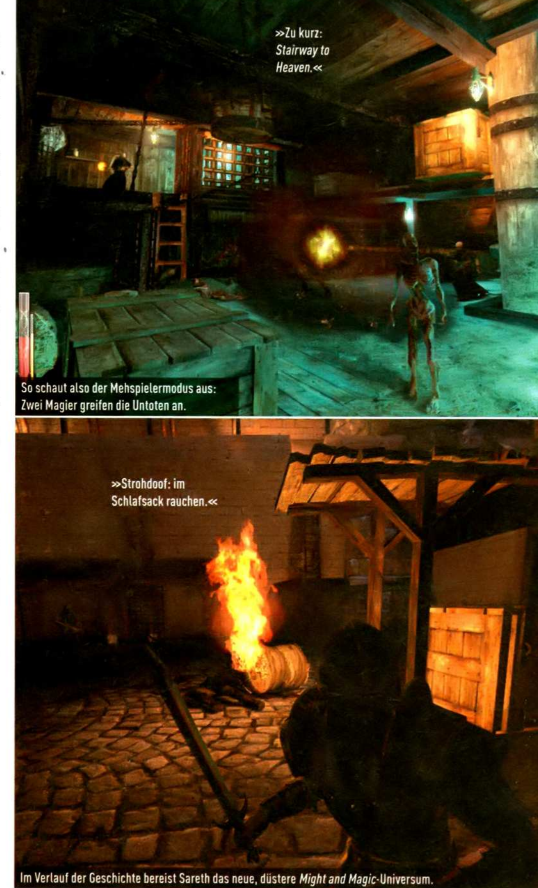
Dark Messiah of Might and Magic

GENRE	Action
HERSTELLER	Arkane Studios/Ubisoft
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	2. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	Enclave, Knights of the Temple



LUKASZ CISZEWSKI

Über ein halbes Jahr nach der Ankündigung von *Dark Messiah of Might and Magic* ist mir die Vorfreude noch nicht vergangen. Zumindest steht die Wahl meiner Berufsausrichtung in *Dark Messiah* schon fest: Ich will weder als Magier noch als Dieb, sondern als Krieger mit mächtigen Schwertern Orks und anderen virtuellen Hackfressen in Superzeitlupe einheizen. Magie, wie beispielsweise Eis- und Feuerzauber, ist doch nur etwas für Weicheier und frigide Frauen, die sich vor dem Nahkampf fürchten! Oder?

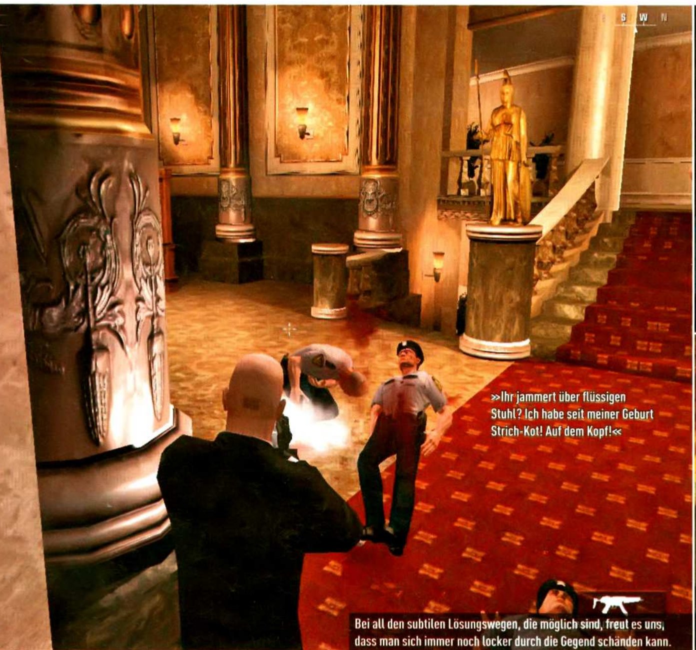


»Zu kurz: *Stairway to Heaven*.«

So schaut also der Mehspielermodus aus: Zwei Magier greifen die Untoten an.

»Strohdoof: im Schlafsack rauchen.«

Im Verlauf der Geschichte bereist Sareth das neue, düstere *Might and Magic*-Universum.



Bei all den subtilen Lösungswegen, die möglich sind, freut es uns, dass man sich immer noch locker durch die Gegend schänden kann.



Eigentlich ist das Messer ja für lautlose Meucheleien gedacht, aber wenn die Sache richtig heiß ist, muss es eben auch so gehen.

Da staunt man nicht schlecht: Der Hitman kann jetzt tatsächlich turnen wie sein Kollege aus dem Orient. Na ja, nicht ganz so akrobatisch.

Mach die Mörder-Kohle!

AUF DVD VIDEO

Nein, die Testversion von HITMAN: BLOOD MONEY ist immer noch nicht da. Aber wenigstens durften wir neue Levels Probe spielen!

Auf dem Rummelplatz ist es wundervoll! Der Duft von Zuckerwatte, kleine Kinder, die fröhlich quiekend mit ihren Luftballons durch die Gegend rennen – und das Riesenrad überragt die harmonische Szenerie wie Ahmet Iscitürks Gemächt den FKK-Strand. Das Leben kann so schön sein – bis die riesige Fahrattraktion Funken sprüht, zusammenkracht und viele Besucher mit sich in den Tod reißt.

BILDER SAGEN MEHR ...

Was das Rummelplatz-Geschmarre mit *Hitman: Blood Money* zu tun hat? Ganz einfach: Eines der Riesenrad-Opfer war ein netter Junge. Dessen Vater kommt über die Trauer nicht hinweg, will dem Schuldigen seine gerechte Strafe angedeihen lassen. Da kommt Glatzkopf Nummer 47 ins Spiel. Sie sollen den Verantwortlichen kalt machen, jedoch mit einer Zusatzbedingung. Das Foto des getöteten Pixel-Jungen soll das Letzte sein, was der Drecksack zu sehen kriegt. Na ja, so lange die Kohle passt, erfüllt der Hitman auch solche kranken Sonderwünsche.

MACH KEINEN RUMMEL!

Mittlerweile ist der Vergnügungspark ziemlich marode. Sie, beziehungsweise Nummer 47, müssen also erst einmal den Weg nach innen finden. Das gestaltet sich leichter als erwartet. Vor einem gusseisernen Tor steht ein Wachmann, den Sie mit einer Kopfnuss ins Reich der Träume schicken. Sie schleichen durch eine Tür in ein Gebäude, wo die Engine gleich mal demonstriert, wie genial Licht- und Schatteneffekte aussehen können. Sie müssen an zwei weiteren Wachmännern vorbei. Also schleudern Sie einfach ein Geldstück gegen eine Wand, die Heinis sehen nach dem Rechten und Sie spurten vorbei ins nächste Gebäude. Dort erwartet Sie ein bizarres Bild. Ein geknebelter Typ mit Augenbinde sitzt auf einem Reit-Automaten, daneben ein weiterer Typ, der ihn anfeuert. Klar, dass Sie die beiden Schwachköpfe für ihre Perversion mit virtueller Löffelabgabe bestrafen.

ANGETURNT

Sie klettern auf einem Gerüst ins höher gelegene Stockwerk. Dort laufen Sie auf ein Geländer zu und wundern sich, wo es wohl weiter geht. Sackgasse? Mitnichten, denn ganz elegant kraxeln Sie drüber, springen auf einen anderen Balkon und weiter geht's. Der Hitman hat nämlich Turnunterricht genommen. Ein paar Ecken weiter steht ein finsterer Typ vor dem Fenster. Ideale Voraussetzungen, um die neue Schubsfähigkeit zu testen. Ein kleiner Stoß und die arme Sau segelt in die Tiefe. Hinter einer Tür vernehmen Sie dann komische Geräusche. Also schielen Sie durchs Schlüsselloch. Da ziehen sich doch tatsächlich zwei Typen weißes Pulver in die Nase. Dafür sollten Sie diese Kriminellen sofort maßregeln! Einige Augenblicke später verräumen Sie deren Körper fachgerecht in zwei Truhen. Was übrigens cool ist, und nur so nebenbei auffiel: Erwischt man Sie in einem für die Öffentlichkeit gesperrten Bereich, ist nicht gleich alles verloren. Man fordert Sie auf, umzukehren und Sie können erneut probieren, ungesehen dort hineinzugelangen. Quasi eine zweite Chance. Die wünscht sich George Michael auch.

Ahmet Iscitürk

Info: www.hitman.com

Hitman: Blood Money

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Eidos/IO-Interactive
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	Mai 2006
VERGLEICHBAR	Hitman 3, Splinter Cell


AHMET ISCITÜRK

Das finde ich schön. Da die Luft schon ein wenig raus war, verpasste man der Glatze eine Frischzellenkur. Ergebnis: Belebende Neuerungen, die zum Glück die alten Qualitäten nicht verwässern! Kleine Turneinlagen, erweiterte Nahkampfeigenschaften, Waffen-Einkäufe und noch mehr Lösungswege locken mich auch ein viertes Mal vor den Schirm. Dass die Strafen gegen allzu unbedachtes Vorgehen nicht mehr so hart sind, finde ich noch besser. So kommen auch Trampeltiere wie ich ohne Nonstop-Geballer ans Ziel.

»Zusammengelegt: Polizei und CIA.«

Einen Meter entfernt von einem pistolenschwingenden Gangster in die Knie zu gehen, ist nicht gerade intelligent.

Beim Fixen erwischt!



Drogenhändler gehören bestraft. In EL MATADOR lesen Sie den Kriminellen aber nicht ihre Rechte vor, sondern ballern gleich los.

Der beste Mann der DEA (Drug Enforcement Administration; amerikanische Drogenbehörde) heißt *El Matador*. Er und sein Team haben den Auftrag, die Narkomafia zu zerschlagen. Dabei handelt es sich um die Drogenbarone, die Zentral- und Südamerika beherrschen. Der Matador widmet sich dem Fall aber nicht nur aus beruflichem Interesse, nein, die Koks-Schweine haben seinen Bruder auf dem Gewissen. Ist doch schön, wenn man Blutrache und Beruf unter einen Hut bringen kann. In Plastic Realitys Shooter ballern Sie sich durch 15 unterschiedliche Schauplätze, die allesamt in Lateinamerika angesiedelt sind. Das Spielgeschehen betrachten Sie dabei aus der Verfolgerperspektive. Laut Michael Lekovski, Produzent des Titels, steht Ihnen in rund 50 Prozent der Levels ein Team zur Seite. Ansonsten ist der Hauptdarsteller auf sich gestellt. Wir spielen einen Level Probe, in dem uns KI-Kameraden unterstützen. Befehle erteilen? Fehlanzeige! Die KI ist laut der Entwickler nämlich so genial, dass solcher Schnickschnack gar nicht notwendig ist. Na dann!

JÄGER-LATEINAMERIKA

Während wir uns von einem Bootssteg ins Inselinnere ballern, fällt uns nicht nur die Intelligenz, sondern auch die Physik-Engine positiv auf. Holzbauten krachen in sich zusammen, Schubkarren lassen sich nicht nur anschieben, sondern komplett auseinander nehmen und auch sonst reagieren Umgebungsobjekte „lebendig". Diese Eigenschaft bescheinigen wir auch der Grafik, die mit hochauflösenden, plastisch wirkenden Texturen und sämtlichen neumodischen Effekten ankommt. Etwa tolle Licht- und Schatten-Spielereien und Wasseroberflächen, in denen sich die komplette Umgebung spiegelt. Die Nonstop-Feuergefechte peppt man durch die obligatorische Bullet-Time-Zeitlupe und akrobatische Hechteinlagen des Matadors auf. So wirkt die Zerstörungsorgie recht cool, obwohl die Spielmechanik für anspruchsvolle Gemüter zu einfach gestrickt sein mag. Mal sehen, wie viel Abwechslung das fertige Spiel in petto hat. Als Veröffentlichungstermin ist das dritte Quartal 2006 anvisiert.

Ahmet Iscitürk

Info: www.elmatador.net

El Matador

GENRE	Action
HERSTELLER	Plastic Reality/Frogster
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	3. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	Max Payne 2, Total Overdose



AHMET ISCITÜRK

Ich habe die spielbare Mission gleich mehrmals absolviert, um zu prüfen, ob das Ganze wirklich stets unterschiedlich abläuft. Sagen wir es mal so: Meine Teamkameraden gingen jedes Mal anders vor, weil die Typen eben auf den Spieler entsprechend reagieren. Beispiel: Wenn ich eine Deckungsmöglichkeit zerstöre, kann diese von meinem Team nicht mehr genutzt werden. Also suchen sich meine Kameraden etwas anderes, wohinter sie sich verschanzen können. Klingt vielleicht nicht revolutionär, aber cool ist es schon!

Gar nicht mal so dumm!

***El Matador* will zeigen, dass doofe KI-Figuren endgültig der Vergangenheit angehören.**

„Sie können einen Level zehn Mal wiederholen und immer läuft alles anders ab, weil das Verhalten der computergesteuerten Figuren zu keiner Zeit vorberechnet wird. Die KI tut immer, was im jeweiligen Moment genau richtig ist", erklärt uns Produzent Michael Lekovski. Wir wollten das selbst ausprobieren und kamen zu folgendem Schluss: Ein Level spielt sich natürlich nicht jedesmal anders, da die Missionsziele immer gleich bleiben. Die KI-Heinis verhalten sich aber wirklich abwechslungsreich, was auf jeden Fall den Wiederspielwert erhöht.



»Hör auf! Das ist doch ein Darkroom!«

Intelligent nutzen die KI-Figuren die Umgebungsobjekte als Deckung.


ER WAR EIN MANN
FÜR EINE NACHT.
FRÜHJAHR 2006
HITMAN™
BLOOD MONEY
www.hitman.com
Io-Interactive
XBOX
PlayStation 2
PC DVD ROM
eidos

»Bauernregel 1: Ist im Märzen das Rohr noch frei, erhälst Du Lohnfortzahlungen bis Mai. Danach musst Du zum Arbeitsamt.«

Auf diesem Bild sehr schön zu sehen: Bäume und andere Objekte, wie dieser Telegrafenmast, lassen sich umknicken.

Hier kommt der Maus!

Der Maus-Panzer wog 190 Tonnen und kam im Zweiten Weltkrieg nie zum Einsatz. In RUSH FOR BERLIN kriegt er endlich seine Chance.

Unsere Hauptstadt ist ja immer eine Reise wert. Das war schon früher so, weswegen die Alliierten zum Ende des Zweiten Weltkriegs gleich mal massiert vorbeischauten. Genau darum geht es in Stormregions Echtzeit-Strategiespiel *Rush for Berlin*, wobei sich die Entwickler nicht stur an die Geschichtsbücher halten. Hier bestimmt nämlich der Spieler, ob zuerst der Ami oder der Russe in Berlin einmarschiert. Auch sonst nimmt man es mit dem Realismus nicht ganz so ernst, konzentriert sich lieber auf den Spielspaß. So pfeift man zum Beispiel größtenteils darauf, ob ganz bestimmte Panzer damals auch wirklich in ganz bestimmten Gefechten zum Einsatz kamen. Spieldesigner Joseph Mocsary dazu: „Wir sind der Ansicht, dass es mehr Spaß bereitet, wenn man besonders starke und exotische Einheiten in die Schlacht führen kann. Beispielsweise den Maus-Panzer. Von ihm wurden lediglich zwei Prototypen während des Zweiten Weltkriegs gefertigt, die nie zum Einsatz kamen. Was uns aber nicht daran hinderte, dieses Monster in *Rush for Berlin* als spielbare Einheit einzubauen." Klingt doch ganz vernünftig, vor allem, weil die Jungs trotzdem die Eigenschaften der verschiedenen Fahrzeuge realistisch simulierten.

GESCHICHTE MAL ANDERS

Natürlich beginnt das Spiel nicht in Berlin. Vielmehr dreht sich erst einmal alles darum, überhaupt zur deutschen Hauptstadt zu gelangen. In der ersten Kampagne bringen Sie die US-Streitkräfte sicher nach Deutschland und in der zweiten Kampagne kommandieren Sie die Rote Armee. Sieben Missionen muss jede der beiden



Zwar gibt es in *Rush for Berlin* keine Helden wie in *Codename: Panzers*, doch die Offiziere mit Spezialfähigkeiten sind genauso cool. Diese können etwa selbst dickste Panzer mit nur einem Schuss zerstören.



Ein toller Aspekt des Spiels ist, dass Sie oft urplötzlich mit zusätzlichen Missionszielen konfrontiert sind, wie etwa in Bedrängnis geratene Einheiten zu beschützen.



»Panzer 1: „Das ist aber ein feiner Zug von Dir." Panzer 2: „Der ist nicht von mir, sondern von der Reichsbahn, du Hündin!"«

Man ist immer wieder verleitet, heranzuzoomen, um Details zu bewundern.

»Stinkt nach Gummi: Pariser verbrennen.«

In Paris sollen Sie französische Widerstandskämpfer unterstützen und sogar rekrutieren, was die Arbeit sehr erleichtert.



»Bauernregel 2: Fliegt der Bomber im Sommer zu tief, der Bauer im Winter mit dem Ochsen schlief.«

Luftunterstützung können nur Aufklärer-Einheiten anfordern.

»Bauernregel 3: Ist im Herbst die Weide grüner, pfählte der Knecht im Frühling die Hühner.«

Die überarbeitete Gepard-Engine sorgt für mehr Grafik-Details. Vor allem Umgebungsobjekte sehen toll aus, wie man hier sieht.

Parteien absolvieren, bevor die dritte Kampagne beginnt, die Sie auf Seiten der Wehrmacht spielen. Auch hier sind es sieben Missionen, in denen Sie die Stadt verteidigen, Digi-Hitler stürzen und sogar für ein friedliches Kriegsende sorgen. Spätestens hier merken sogar PC ACTION-Redakteure, dass der Titel mit der Historie nicht ganz übereinstimmt. Zitat: „Hitler gestürzt? Deswegen humpelte er immer so. Aber als Propagandaminister musste er ja sowieso nicht viel laufen." Es geht aber noch weiter. Hat man auch die deutsche Kampagne erfolgreich hinter sich gebracht, hat *Rush for Berlin* vier Bonusmissionen in petto. Diese finden in Frankreich statt, wo Sie den einheimischen Untergrundkämpfern zur Seite stehen.

KEINE KLON-KRIEGE

Komischerweise wird *Rush for Berlin* häufig als *Codename: Panzers*-Klon bezeichnet. Dabei gibt es wirklich gravierende Unterschiede. So „bauen" Sie in Ihrer Basis selbst Einheiten, wie in einem ganz klassischen Echtzeit-Strategiespiel. Rohstoffe brauchen Sie trotzdem nicht zu fördern. Außerdem gibt es in *Rush for Berlin* keine Helden, sondern mit Spezialfähigkeiten aufgewertete Offiziere. Der Ingenieur etwa repariert automatisch umliegende Einheiten, der Panzerkommandant wiederum hat den Skill „Dead Eye" im Gepäck. Damit zerlegen Sie selbst dickste Kaliber mit nur einem Schuss. Klingt gut, oder? Kommt auch spitze rüber, denn Entwickler Stormregion motzte für *Rush for Berlin* die Gepard-Engine auf, was vor allem der Umgebungsgrafik nutzt. Sieht also ganz so aus, als hätten wir es mit einem extrem schmucken und erfrischend unkomplizierten Strategiespiel zu tun, das genug Tiefe besitzt, um auch Profis zu fesseln. Berlin, Berlin, wir fahren nach Berlin!

Ahmet Iscitürk

Info: www.rushforberlin.com

Rush for Berlin

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Stormregion/Deep Silver
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	26. Mai 2006
VERGLEICHBAR	Codename: Panzers, Blitzkrieg

AHMET ISCITÜRK

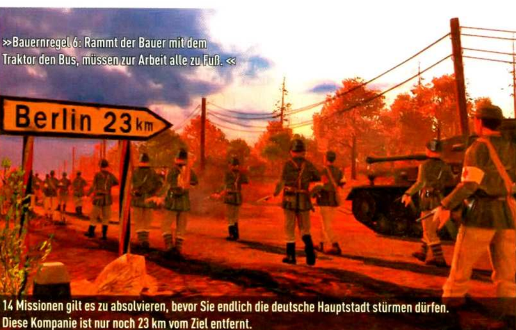


Wie alle wissen, meide ich Echtzeit-Strategie. Aber ich bin nicht nur gut aussehend, sondern auch intelligent und objektiv. Ich weiß, ob ein Spiel gut oder schlecht ist. *Rush for Berlin* ist gut. Wahrscheinlich sogar sehr gut. Ich finde vor allem den Risiko-Mehrspieler-Modus interessant, weil man nie weiß, wie die Missionsziele des Feindes lauten. Psychologische Kriegsführung pur! Was wir bisher zu sehen bekamen, war rundum gelungen. Jetzt muss „nur noch" der Rest des Spiels passen, um Hobby-Strategen die Hose zu sprengen.



»Bus und Bettag. Der Bus kommt gleich.«

Hier beschützen Sie einen Konvoi. Ob von der verängstigten Masse eine Bedrohung ausgeht, verraten wir Ihnen an dieser Stelle natürlich nicht.



»Bauernregel 6: Rammt der Bauer mit dem Traktor den Bus, müssen zur Arbeit alle zu Fuß.«

14 Missionen gilt es zu absolvieren, bevor Sie endlich die deutsche Hauptstadt stürmen dürfen. Diese Kompanie ist nur noch 23 km vom Ziel entfernt.



»Fortsetzung: *One Day in Paris.*«

Gebäude wie der Eiffelturm bildete man originalgetreu nach.

Sprenger schlägt Turm

Harte Kämpfe und schnelle Attacken zeichnen WAR ON TERROR aus. Die Entwickler legen letzte Hand an – im April erscheint das Strategiespiel.

Paris – die Stadt der Liebe. Zum 219. Jahrestag der Revolution lassen es die Franzosen ordentlich krachen. Buchstäblich. Die fiese Terroristengruppe „The Order" suchte sich nämlich ausgerechnet dieses historische Datum aus, um ihrem Tagesgeschäft nachzugehen: Angst und Schrecken verbreiten. Den World Forces bleibt nichts anderes übrig, als einzuschreiten. Die Methoden sind nicht gerade zimperlich. Das Gebiet um den Eiffelturm ist zu säubern – koste es, was es wolle.

SPANNUNGSGELADEN

Schwere Challenger-Panzer rumpeln durch die Straßen, dicht dahinter drängen sich Pixel-Infanteristen aneinander, die Gewehre im Anschlag. Die Häuserschluchten bilden ideale Möglichkeiten für Hinterhalte. Da kündigt auch schon die erste Explosion das Tête-à-Tête mit der Terroristengruppe an. Dreck, Steine und gewaltige Brocken Straßenteer fliegen durch die Luft. Die Salven der MGs zischen ziellos durch die dicken Staubwolken, in der Hoffnung, zufällig einen Feind zu treffen. Als sich der Staub legt, kommt ein schrottreifer VW-Bus in Sicht. Aus dem Verdeck schaut ein Fundamentalist mit einer Panzerfaust. Da rast das nächste Geschoss heran und einer der Challenger-Panzer verglüht in einem gewaltigen Feuerball. „Wir haben Feindkontakt!", brüllt ein World-Forces-Mann ins Funkgerät. Wenig später erfüllt das vertraute Geräusch von drei Apache-Kampfhubschraubern die Luft. Raketen jagen heran und zerfetzen den Bully. Schon stürmen weitere Terroristen herbei und lassen blaue Bohnen auf die World Forces regnen. Als plötzlich über den Köpfen der Soldaten ein Feuerwerk losbricht, schwebt ein alter Huey-Helikopter heran. Die Apaches wehren sich verzweifelt, doch einer stürzt brennend in ein Haus. Von zwei Raketen getroffen, dreht der feindliche Hubschrauber ab und zieht dabei eine dicke Rauchspur hinter sich her. Auf dem Boden haben die Soldaten inzwischen den letzten Terroristen ausgeschaltet. Aber es bleibt keine Zeit zum Verschnaufen. Es gilt, den nahe gelegenen Landepunkt einzunehmen. Nur so kann man die Verstärkung anfordern, die die Einheit bitter nötig hat. Boah, was geht denn in diesem Spiel ab?

»Haben sich in den Flammen versteckt: Chinesen.«

Dank der frei beweglichen Kamera sind Sie oft mitten im virtuellen Kriegsgeschehen.

»Fahren in den Süden: Holländer.«

Noch gibt es ernste KI-Probleme. Dieser Panzer fährt bis auf wenige Meter an den Feind heran.

»Frauen kapieren nie, wie Kreisverkehr richtig funktioniert.«

Bei solchen Scharmützeln verlieren Sie leicht die Übersicht.

»Müssen am Hotelpool immer draußen bleiben: fette Gäste.«

In der Mission „Paris" befreien Sie erst einen Kommandanten und schließlich die Stadt.

»Wird in bayrischen Schulen gern mal verteilt: A Patschn'.« Muahahaha!

Feinde verstecken sich auch hinter Fahrzeugen. Das hilft ihnen trotzdem nichts.

»VW-Busse: „Haben Sie unseren Bruder Jochen gesehen?"«

Terroristen nutzen die typischen Fahrzeuge wie etwa VW-Busse.

KONFLIKTGELADEN

Im Jahr 2008 erschüttern die Anschläge der mysteriösen Terrorgruppe The Order die Welt. Um den fanatischen Mördern entgegenzutreten, zieht die neue Spezialeinheit der World Forces in den Kampf. Doch der Konflikt droht, sich auszuweiten. Die Spannungen zwischen Nordkorea und der Volksrepublik China nehmen gefährliche Dimensionen an. Steht der Dritte Weltkrieg bevor? In *War on Terror* spielen Sie diese hochbrisanten Konflikte in drei Kampagnen durch. Nach der ersten Erleichterung – nicht schon wieder ein Echtzeit-Strategiespiel im virtuellen Zweiten Weltkrieg! – machten wir uns mit einer fast fertigen Version auf, für den Frieden in der Pixelwelt zu sorgen. Grafisch ist der Titel von Digital Reality ein Augenschmaus – ähnlich wie so manche Braut auf der Reeperbahn nachts um halb eins. Die Kamera bewegen Sie frei. Auf diese Weise beobachten Sie auch aus der Sicht eines Soldaten, wie die Kampfhubschrauber anrauschen. Dank gleißender Explosionen und detaillierten Fahrzeugmodellen tauchen Sie knietief in die Atmosphäre ein. Sie starten die Aufträge mit einer bestimmten Zahl Einheiten, die Sie auch in weitere Missionen übernehmen können – vorausgesetzt, Ihre Leute überleben das Inferno. Erobern Sie Landungspunkte, fordern Sie dort Nachschub an, den Sie mit Missionspunkten kaufen.

FEHLERTEUFELEIEN

Die uns zur Verfügung gestellte Version war noch nicht frei von Schönheitsfehlern. Die Einheiten verhakten sich beizeiten ineinander oder wanderten kreuz und quer über die Karten, was meist das Ende der Mission bedeutete. Soldaten und Fahrzeuge wehrten sich nicht immer. Ob Einheiten angewählt waren oder nicht, konnten wir ebenfalls nur sehr schwer erkennen. Soldaten wanderten munter durch Fahrzeuge hindurch und Helikopter flogen durch Häuser. Hier hat Digital Reality also noch eine Menge Arbeit vor der Brust, auch weil die künstliche Intelligenz noch der eines Bären im Winterschlaf glich. Aber: Wir erahnen, was in dem Titel steckt, wenn alles funktioniert. Die abwechslungsreichen Aufträge machen schon jetzt mächtig Laune. Die nachgebildeten Originalschauplätze und enorm detaillierte Optik passen ebenfalls. Endspurt, dann geht's ab im April!

Andreas Bertits

Info: www.waronterror.de

War on Terror

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Digital Reality/Deep Silver
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	April 2006
VERGLEICHBAR	Act of War, D-Day



ANDREAS BERTITS

Der Krieg gegen den Terrorismus ist wahrlich eine willkommene Abwechslung im Vergleich zum ewig ähnlichen Geballere im virtuellen Zweiten Weltkrieg. Spannende Einsätze und eine hervorragende Optik machen Lust auf das fertige Spiel. Vor allem die frei bewegliche Kamera saugt ins Geschehen, auch dank der Details von Handlungsorten wie Paris. Allerdings bereiten mir die Programmfehler noch Kopfzerbrechen wie dem Kollegen Brehme ein Diätplan. Noch gibt's also Arbeit für Digital Reality.

»Die Al-Qaida hat dazugelernt.«

Straßenfeger

Auto Assault spielt in einer zerstörten, postapokalyptischen Online-Welt.

Nach mehreren innovativen Online-Rollenspielen setzt NC Soft mit AUTO ASSAULT noch einen drauf. Düsen Sie der Apokalypse davon!

Erinnern Sie sich an den letzten guten Mel-Gibson-Film? Nein, wir meinen nicht *Die Passion Christi*, sondern *Mad Max*. Das neueste Online-Rollenspiel des koreanischen Konzerns NC Soft (*City of Heroes, Guild Wars*) bedient sich nur allzu gern am postapokalyptischen Szenario des düsteren Action-Streifens. Denn bisher begnügten sich Online-Rollenspieler hauptsächlich mit bunten Fantasiewelten. *Auto Assault* wagt es also, *World of Warcraft*-Süchtige aus Azeroth in eine zerstörte, von Gesetzlosigkeit beherrschte Welt zu locken. „Wie soll das bitte gehen? Autos und Rollenspiele passen doch überhaupt nicht zusammen!", mögen manche Leser nun behaupten. Und genau deshalb will *Auto Assault* den Gegenbeweis antreten.

MACH SCHNELL

Die Entwickler Net Devils beschreiben *Auto Assault* im Hinblick auf die rasanten fahrbaren Untersätze als „schnellstes Online-Rollenspiel überhaupt". Dabei beinhaltet der Titel sämtliche Eigenschaften, die ein normales Rollenspiel auch bietet: Zu Beginn erschaffen Sie eine ganz individuelle Spielfigur aus den drei Rassen Mensch, Mutant und Biomek. Letztere stellen eine Sonderrasse dar, die extrem bizarr ausschaut. Danach bekommen Sie einen Blechhaufen geschenkt, der anfangs noch recht unspektakulär wirkt. Damit wagen Sie sich in die Anfängergebiete, sammeln Material und Kohle und motzen damit die Karre richtig auf. Natürlich nicht nur optisch. Im späteren Verlauf leisten Sie sich schon mal ein Maschinengewehr oder einen Flammerwerfer, um herumstreunende Monster und motorisierte Feinde zu beseitigen. Bei den Charakterklassen sind die Parallelen zu *World of Warcraft* und Co. abermals deutlich zu erkennen. Entweder stürzen Sie sich als als schwer gepanzerter Frontkämpfer in die Schlacht, unterstützen mit einem flinken Gefährt Ihre Kollegen, schleichen sich als Tarnwagen unbemerkt vorbei oder mimen aus weiten Entfernungen die Artillerie. Sie sind jedoch nicht immer auf Rädern unterwegs, sondern laufen schon mal zu Fuß durch Städte und suchen nach Aufträgen. Die Hintergrundgeschichte ist den Machern besonders wichtig: Nachdem zahlreiche Alien-Raumschiffe auf die Erde stürzten, veränderte sich die Umwelt und Mutationen führten zum Krieg zwischen den Menschen. Doch was wirklich zählt, ist ein motivierender Spielverlauf und spaßige Schlachten in Blechschüsseln. Der Beta-Test läuft bereits seit einiger Zeit, also steht das fertige Produkt schon bald in heimischen Händlerregalen. Volle Fahrt voraus! Lukasz Ciszewski

Info: de.autoassault.com

Auto Assault

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Net Devils/NC Soft/Flashpoint
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	2. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	City of Heroes, Guild Wars



LUKASZ CISZEWSKI

Mutanten, Alien-Raumschiffe, aufgemotzte Karossen, düstere Welten – das alles hört sich nicht wirklich nach einem waschechten Online-Rollenspiel an. Doch von NC Soft sind wir ungewöhnliche Konzepte gewohnt: In *City of Heroes* bauen Sie Ihre eigenen Superhelden, für *Guild Wars* brauchen die Zocker im Gegensatz zu den Konkurrenzprodukten monatlich nichts zu berappen. Und nun also ein actionreicher Online-Auto-Rollenspiel-Mix. Das ist doch richtig abgefahren! Haha, verstehen Sie?



»Verschrottet: Herbie.«

Diese Karre ist besonders gut gepanzert und rammt Gegner einfach aus dem Weg.



»Bei Gummis immer gut: Noppen.«

Im Charakter-Menü wählen Sie Rasse, Beruf und die Farbe des Gefährts.



PSW – DIE GANZE WELT DER SONY
SPIELEKONSOLEN: PS2, PSP, PS3

»Hat die Zwergenschmiede überfallen: Oger.«

Auf dem Kontinent Thestra bekommt es eine Abenteuergruppe in einem Verlies mit Ogern zu tun.

Ganz dicker Brocken!

VANGUARD: SAGA OF HEROES wagt für Online-Rollenspieler einen Spagat zwischen alten Tugenden und frischem Wind.

„Größer, dicker, mehr!" Das wünschen sich Männer bei der weiblichen Oberweite und Online-Rollenspieler von ihrer Droge. Soll nicht heißen, dass nicht auch Online-Rollenspieler Männer sein können, aber lassen wir das ... Wenn Sie den Gefahren von *World of Warcraft* getrotzt haben, Ihre Helden lange die 60. Stufe erreicht haben, Pechschwingenhort und Molten Core inzwischen langweilen, dann behalten Sie *Vanguard: Saga of Heroes* im Auge. Denn in Sigil Games' Titel ist „Größer, dicker, mehr!" Programm.

DIE GRÖSSE ZÄHLT DOCH

Ein Planet mit vier riesigen Kontinenten und diversen Inseln wartet darauf, dass 19 Völker ihn erforschen. Das ist natürlich nicht alles. Die Jungs von Sigil Games rund um die *Everquest*-Miterfinder Brad McQuaid und Jeff Butler wollen einerseits alte Tugenden wieder aufleben lassen, andererseits frischen Wind ins Genre blasen. Genug Erfahrung besitzen die beiden, gehört Sonys Online-Urgestein doch seit 1999 fest zum Grundstock der Gattung und lebt dank regelmäßiger Erweiterung heute noch fröhlich vor sich. Generell richtet sich *Vanguard* an Zocker, die einem höheren Anspruch huldigen, noch mehr Zeit in ihr Hobby investieren, als es *World of Warcraft*-Jünger eh tun, und das Wort Komplexität auf diverse Körperstellen tätowiert haben.

SCHAFFE, SCHAFFE HÄUSLE BAUE

Ein besonderes Augenmerk legen die Entwickler auf nicht-abenteuerbezogene Berufe wie Handwerker. Deren Aufgaben beschränken sich nicht darauf, in der Gegend herumzulümmeln,



»Wurde von He-Man nackt beim Duschen überrascht: Skeletor.«

Ein gemeiner Soul Slasher greift in den Fallen Lands an.

»Wir können *Wind of Change* nicht mehr hören!«

Bei diesem Kampf gegen einen Riesenskorpion erkennen Sie, auf wie viele Statistiken Sie im Spiel zu achten haben.

»Alle reiten auf 'nem Gaul, nur nicht Paul, der kriegt aufs Maul.«

Die lauschigen Küsten von Qalia erinnern an tropische Inselparadiese.

»Freddie Mercury will die Rechte an seinen Songs einfach nicht hergeben.«

Natürlich gehören auch Untote wie dieser Zombie in ein echtes Fantasy-Rollenspiel.

»Fette Säue bei *Germany's Next Topmodel*.«

Zwei Skelette greifen ein paar mutige Abenteurer an.

Gegenstände herzustellen und diese zu verscherbeln. Sie dürfen sich hier auch sogar eigene Läden und Tavernen einrichten oder ganze Häuser bauen. So tragen die Spieler selbst mehr dazu bei, dass sich die Online-Welt ständig weiterentwickelt. Wer auf Jobs keine Lust hat und nur Monster vermöbeln und spannende Quests erledigen will, darf das natürlich auch. Für den Kampf ließen sich die Entwickler etwas einfallen, das Rollenspieler bereits aus *Knights of the Old Republic* kennen. Sie können Aktionen aneinanderreihen und ohne großes Zutun abrufen. Kloppen Sie also mit einem Schwert auf einen Ork ein, wollen sich danach heilen und schließlich einen Feuerball in die Meute heranbrausender Unholde brezeln, dann kombinieren Sie diese Aktionen in der Warteliste. Schwupps geschieht später auf Mausklick genau das, was Sie sich ausgedacht und als kombinierte Aktion abgespeichert haben. Innerhalb einer Gruppe kommt taktische Tiefe ins Spiel. Kombos und Spezialattacken lassen sich je nach Angriffsart der Kumpanen anwenden, um so den Fantasy-Feinden schneller den Garaus zu machen. Auch Diplomaten spielen in *Vanguard: Saga of Heroes* eine entscheidende Rolle. Die Labertaschen quasseln sich eher durch das Leben, als dass Sie zu Axt oder Handwerkszeug greifen. Bestechungen, Handel, Konversationen und Intrigen sind Mittel, die diese Klasse zum Ziel bringen. Abwechlungsreichtum scheint hier programmiert.

HARTE NUSS

Doch jede Rose hat ihre Dornen, wie eine fantastische Hardrock-Band einst sang. (*Anm. d. Textchefs: Poison eine fantastische Band? Und Schweine können fliegen!*) Heftige Strafen beim Ableben der Helden, Unmengen an Statistiken und Zahlen und ein enormer Schwierigkeits- und Komplexitätsgrad können Einsteiger abschrecken. Alle anderen checken *Vanguard* Ende des Jahres aus. Andreas Bertits

Info: www.vanguardsoh.com

Vanguard: Saga of Heroes

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Sigil Games/Microsoft
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	Ende 2006
VERGLEICHBAR	World of Warcraft, Everquest 2

ANDREAS BERTITS

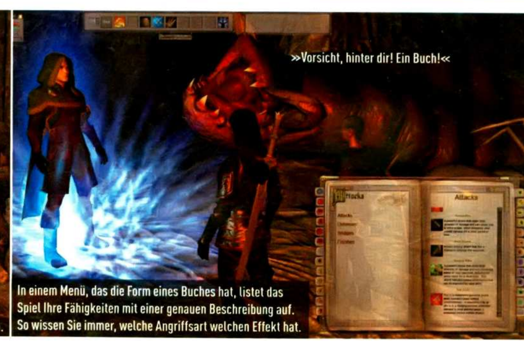


Für Hardcore-Onliner soll *Vanguard: Saga of Heroes* zum Himmel auf Erden geraten. Doch Einsteiger überfordert das Spiel wohl auch hoffnungslos. Wer sich jedoch auf dieses komplexe Monster einlässt, braucht garantiert kein echtes Leben mehr. Wollten nicht auch Sie schon immer eine virtuelle Kneipe führen oder Schwerter schmieden? Dank einer modifizierten *Unreal*-Engine 2 sieht der Titel zudem hervorragend aus. Ist Ihnen *World of Warcraft* inzwischen zu lasch, begehren Sie *Vanguard* – soviel ist sicher.



»Herr Oger, die Rechnung bitte, wir möchten zahlen.«

Noch ein Kampf gegen fiese Oger. Die Kreaturen sind an ihrem Lager überrascht worden.



»Vorsicht, hinter dir! Ein Buch!«

In einem Menü, das die Form eines Buches hat, listet das Spiel Ihre Fähigkeiten mit einer genauen Beschreibung auf. So wissen Sie immer, welche Angriffsart welchen Effekt hat.

>>Sorgte schon im Zweiten Weltkrieg für schöne Abende: Front-Grill.<<

In *GTR 2* soll es alle Wagen der FIA-GT-Saison geben. Hier sehen Sie einen Saleen.

FIA gewinnt!

>>Schlägt wieder zu: der unsichtbare Pole.<<

Das neue Schadensmodell ist noch detaillierter als beim Vorgänger. Defekte wirken sich stark auf das Fahrverhalten aus.

>>Oh, das Haupt-Feld! Wieso? Gibt's hier Guillotinen?<<



In der Cockpit-Ansicht fahren Sie wie die Profis: Jeder Schalter und Aufkleber befindet sich dank der verwendeten Original-Lizenzen an der richtigen Stelle.



>>Seltsame Sprit-Sparmaßnahme: den Tank stutzen.<<

Die Streckenumgebungen wirken bei *GTR 2* wesentlich lebendiger und farbenfroher als im Vorgänger. Insgesamt soll es stolze 28 Original-Kurse geben. Hier sehen Sie den Lister Storm.

Simulationsfreunde machen einen Luftsprung. In GTR 2: FIA GT RACING GAME gibt es nahezu jedes noch so kleine Detail der GT-Meisterschaft.

Manchmal wundert man sich – etwa wenn unsere Landsleute lieber einem Hype hinterherlaufen, als sich auf Geheimtipps einzulassen. So geschehen bei *GTR*, das trotz bombastischer Kritiken nur eine recht überschaubare Fangemeinde gewann. Kürzlich waren die Herrschaften von 10tacle in der Redaktion zu Besuch und versetzten uns mit der ersten spielbaren Version von *GTR 2* ins Staunen. Vom Flair und Spielprinzip bleibt zum Glück alles beim Alten: gnadenloser Rennalltag mit allen Schikanen. Die an moderne Maßstäbe angepasste Optik setzt den süchtig machenden Mattscheibenflitzer optimal in Szene und auch die beim ersten Teil kritisierten schlappen Streckenumgebungen sind nun detailreicher. Zusätzlich zu allen Kursen des Vorgängers gibt es neue Pisten und exotische Sportwagen. Angekündigt sind 140 originalgetreu nachgebildete Wagen und 28 lizenzierte Strecken. Boah, ey!

UNGLAUBLICH REALISTISCH

Um Solospielern mehr Spannung zu bieten, haben die schwedischen Entwickler von Simbin KI-Fahrern ein Pfund Hirn mehr spendiert. Die Computer-Piloten legen noch unterschiedlichere Fahrstile an den Tag und das Feld zieht sich weiter auseinander. Das liegt auch daran, dass die Nichtspielercharaktere bei *GTR 2* erstmals mit den gleichen Problemchen zu kämpfen haben wie der Spieler selbst. So starten die Gegner nicht mehr mit warmen Reifen ins Rennen, sondern müssen ihre Gummis ebenfalls erst mal auf Temperatur bringen. Schöne Idee: Die Widersacher fahren nicht von Beginn an perfekt, sondern müssen sich, genau wie Sie, zunächst an die Strecke gewöhnen. So kommt es vor, dass ein anfänglich lahmer Kollege plötzlich mitten im Rennen aufdreht und das Feld von hinten aufrollt. Für noch mehr Action sorgt das detailliertere Schadensmodell, dank dem Sie sogar komplette Autoteile verlieren können. Ralph Wollner

Info: www.10tacle.de

GTR 2: FIA GT Racing Game

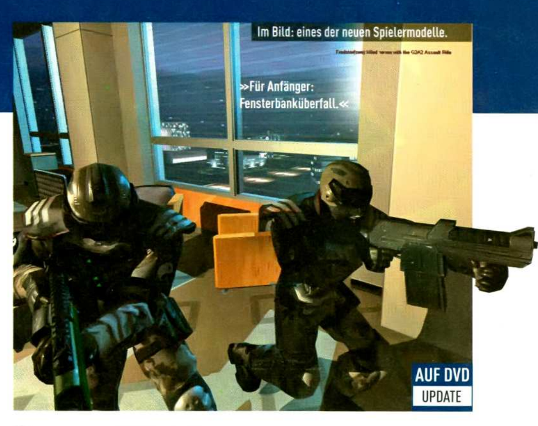
GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Simbin/10tacle
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	Sommer 2006
VERGLEICHBAR	GTR, GT Legends, DTM 3

RALPH WOLLNER



Ich gebe es gern zu: Mit *GTR* und *GT Legends* habe ich soviel Zeit zugebracht wie mit kaum einem anderen Rennspiel. Das ist wenig verwunderlich, schließlich brauche ich als Herrscher des virtuellen Motorsports echte Herausforderungen. Und die bekommt man bei *GTR 2* zuhauf. Der krasse Realismus sorgt für eine Spieltiefe, die es so kaum jemals in der PC-Welt gab. Anfänger dürften trotz der anwählbaren Schwierigkeitsgrade schnell überfordert das Handtuch werfen. Echte Profis kommen um den Titel aber kaum herum.


KRASS. MEHR. ACTION.
BESORGT'S EUCH!
PC ACTION
DVD XXL 8 GByte
UNZENSIERT: AB-18-DVD!
2 VOLLVERSIONEN + MEGA-ADD-ON
GORKY ZERO
SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER
GRATIS-VOLLVERSION
TRACKMANIA NATIONS
EXTRAS AUF DVD
ÜBER 1,3 GBYTE MAPS & MODS!
EXKLUSIV!
4/2006 MÄRZ € 4,99
DAS ACTION-DRAMA, DAS GTA EINSARGT?
DER PATE
DER REPORT: MODERN TALKING
LOCKDOWN
SIE WOLLTEN ALLES. SIE BEKOMMEN NOCH VIEL MEHR. MEHR ACTION-GAMES. MEHR UND LÄNGERE SPIELBERICHTE. MEHR SPIELERFORUM. MEHR KRASSE SPRÜCHE. MEHR PC ACTION GIBT'S JETZT AM KIOSK.
JETZT NEU MIT NOCH MEHR ACTION FÜR NUR €4,99
NOCH MEHR KRASSE ACTION GIBT'S UNTER WWW.PCACTION.DE/AEKTSCHNMAEN



PC ACTION: Die glorreichen Sieben

Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!** Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!** Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!** Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!** Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!** Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!** Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!** Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.

Update: F.E.A.R.

Verlieren macht selten Spaß. Erst recht nicht gegen jemand, der schummelt. Damit soll in F.E.A.R. nun Schluss sein.

Ego-Shooter | Lange hat es gedauert, jetzt legt Entwickler Monolith endlich den neuen Patch zum Ego-Schocker *F.E.A.R.* vor. Der Patch auf Version 1.3 ist fast 200 Megabyte groß und enthält die heiß ersehnte Punkbuster-Unterstützung. Das Anti-Cheater-Programm soll Schummlern das Online-Leben schwer machen und für faire Mehrspieler-Partien sorgen. Hoffentlich zieht *Call of Duty 2* bald nach. Des Weiteren packten die Amerikaner gleich noch diverse neue Spielermodelle, Abzeichen und für Mod-Entwickler das SDK in den Patch. Joachim Hesse

Info: http://learn.whatisfear.com

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Beschreibung
91 - 100% (Hardware: 1 - 1,49)	HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90% (Hardware: 1,5 - 1,99)	SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80% (Hardware: 2 - 2,49)	GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70% (Hardware: 2,5 - 2,99)	BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele spannend sein ...
51 - 60% (Hardware: 3 - 3,49)	AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50% (Hardware: 3,5 - 3,99)	MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
< 40% (Hardware: 4 - 6)	UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten – da schau her!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hunderprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.



PC ACTION: Das Spiel

PREIS	Ca. € 4,99
TERMIN	6. Juni 2666
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch

MINDESTENS
500 MHz, 512 MByte RAM, 2 GByte HD, WinXP, 3 Kg Hirn, 6 Portionen Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Keine! Jeder soll sich gefälligst selbst ein Exemplar kaufen. Wie sollen wir sonst reich werden?

PREIS/LEISTUNG	99%
GRAFIK	89%
SOUND	79%
STEUERUNG	69%
MEHRSPIELER	59%

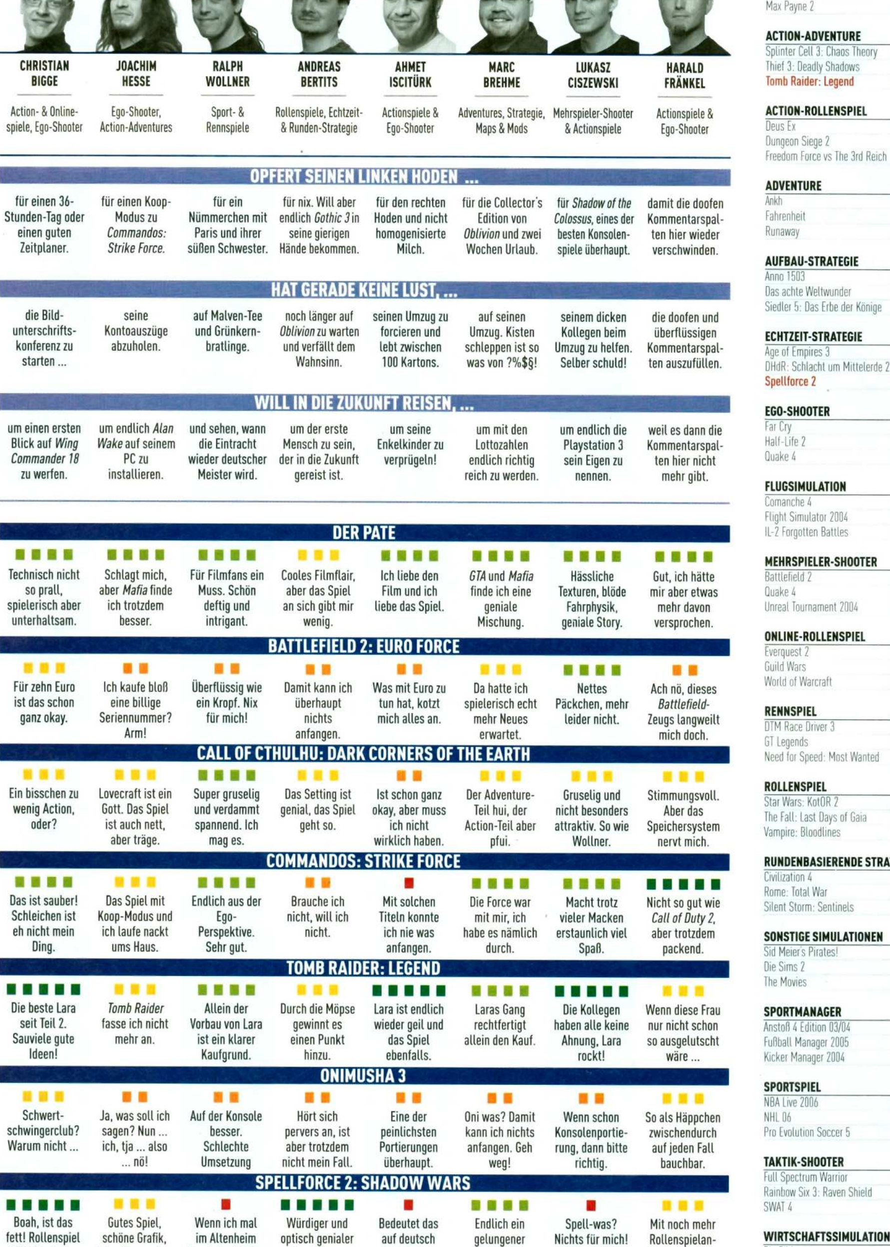
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Pah! Ein riesiges Tester-Team	-20%
Alte PCA-Redakteure immer noch da	-20%
Ooch, vieles sieht so anders aus	-20%

UNGENÜGEND
Gut, dass es so ein Spiel nicht gibt, wohl aber PC ACTION. Krass, konkret, korrekt!



Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilen die PC ACTION-Redakteure die wichtigsten Titel der Ausgabe nach ihrem Geschmack. Außerdem gewähren die bestaussehendsten Redakteure Deutschlands (redaktionsinterne Umfrage) Ihnen kurze Einblicke in ihre kranke Psyche.



	CHRISTIAN BIGGE	JOACHIM HESSE	RALPH WOLLNER	ANDREAS BERTITS	AHMET ISCITÜRK	MARC BREHME	LUKASZ CISZEWSKI	HARALD FRÄNKEL
	Action- & Online-spiele, Ego-Shooter	Ego-Shooter, Action-Adventures	Sport- & Rennspiele	Rollenspiele, Echtzeit- & Runden-Strategie	Actionspiele & Ego-Shooter	Adventures, Strategie, Maps & Mods	Mehrspieler-Shooter & Actionspiele	Actionspiele & Ego-Shooter
OPFERT SEINEN LINKEN HODEN ...	für einen 36-Stunden-Tag oder einen guten Zeitplaner.	für einen Koop-Modus zu *Commandos: Strike Force*.	für ein Nümmerchen mit Paris und ihrer süßen Schwester.	für nix. Will aber endlich *Gothic 3* in seine gierigen Hände bekommen.	für den rechten Hoden und nicht homogenisierte Milch.	für die Collector's Edition von *Oblivion* und zwei Wochen Urlaub.	für *Shadow of the Colossus*, eines der besten Konsolenspiele überhaupt.	damit die doofen Kommentarspalten hier wieder verschwinden.
HAT GERADE KEINE LUST, ...	die Bildunterschriftskonferenz zu starten ...	seine Kontoauszüge abzuholen.	auf Malven-Tee und Grünkernbratlinge.	noch länger auf *Oblivion* zu warten und verfällt dem Wahnsinn.	seinen Umzug zu forcieren und lebt zwischen 100 Kartons.	auf seinen Umzug. Kisten schleppen ist so was von ?%$§!	seinem dicken Kollegen beim Umzug zu helfen. Selber schuld!	die doofen und überflüssigen Kommentarspalten auszufüllen.
WILL IN DIE ZUKUNFT REISEN, ...	um einen ersten Blick auf *Wing Commander 18* zu werfen.	um endlich *Alan Wake* auf seinem PC zu installieren.	und sehen, wann die Eintracht wieder deutscher Meister wird.	um der erste Mensch zu sein, der in die Zukunft gereist ist.	um seine Enkelkinder zu verprügeln!	um mit den Lottozahlen endlich richtig reich zu werden.	um endlich die Playstation 3 sein Eigen zu nennen.	weil es dann die Kommentarspalten hier nicht mehr gibt.
DER PATE	■■■■ Technisch nicht so prall, spielerisch aber unterhaltsam.	■■■■ Schlagt mich, aber *Mafia* finde ich trotzdem besser.	■■■■ Für Filmfans ein Muss. Schön deftig und intrigant.	■■■ Cooles Filmflair, aber das Spiel an sich gibt mir wenig.	■■■■ Ich liebe den Film und ich liebe das Spiel.	■■■■ *GTA* und *Mafia* finde ich eine geniale Mischung.	■■■■ Hässliche Texturen, blöde Fahrphysik, geniale Story.	■■■■ Gut, ich hätte mir aber etwas mehr davon versprochen.
BATTLEFIELD 2: EURO FORCE	■■■ Für zehn Euro ist das schon ganz okay.	■■ Ich kaufe bloß eine billige Seriennummer? Arm!	■■ Überflüssig wie ein Kropf. Nix für mich!	■■ Damit kann ich überhaupt nichts anfangen.	■■ Was mit Euro zu tun hat, kotzt mich alles an.	■■■ Da hatte ich spielerisch echt mehr Neues erwartet.	■■■■ Nettes Päckchen, mehr leider nicht.	■■ Ach nö, dieses *Battlefield*-Zeugs langweilt mich doch.
CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH	■■■ Ein bisschen zu wenig Action, oder?	■■■ Lovecraft ist ein Gott. Das Spiel ist auch nett, aber träge.	■■■■ Super gruselig und verdammt spannend. Ich mag es.	■■■ Das Setting ist genial, das Spiel geht so.	■■ Ist schon ganz okay, aber muss ich nicht wirklich haben.	■■■ Der Adventure-Teil hui, der Action-Teil aber pfui.	■■■ Gruselig und nicht besonders attraktiv. So wie Wollner.	■■■ Stimmungsvoll. Aber das Speichersystem nervt mich.
COMMANDOS: STRIKE FORCE	■■■■ Das ist sauber! Schleichen ist eh nicht mein Ding.	■■■ Das Spiel mit Koop-Modus und ich laufe nackt ums Haus.	■■■■ Endlich aus der Ego-Perspektive. Sehr gut.	■■ Brauche ich nicht, will ich nicht.	■ Mit solchen Titeln konnte ich nie was anfangen.	■■■■ Die Force war mit mir, ich habe es nämlich durch.	■■■■ Macht trotz vieler Macken erstaunlich viel Spaß.	■■■■■ Nicht so gut wie *Call of Duty 2*, aber trotzdem packend.
TOMB RAIDER: LEGEND	■■■■■ Die beste Lara seit Teil 2. Sauviele gute Ideen!	■■■ *Tomb Raider* fasse ich nicht mehr an.	■■■■ Allein der Vorbau von Lara ist ein klarer Kaufgrund.	■■■ Durch die Möpse gewinnt es einen Punkt hinzu.	■■■■■ Lara ist endlich wieder geil und das Spiel ebenfalls.	■■■■ Laras Gang rechtfertigt allein den Kauf.	■■■■■ Die Kollegen haben alle keine Ahnung, Lara rockt!	■■■ Wenn diese Frau nur nicht schon so ausgelutscht wäre ...
ONIMUSHA 3	■■■ Schwertschwingerclub? Warum nicht ...	■■ Ja, was soll ich sagen? Nun ... ich, tja ... also ... nö!	■■ Auf der Konsole besser. Schlechte Umsetzung	■■ Hört sich pervers an, ist aber trotzdem nicht mein Fall.	■■ Eine der peinlichsten Portierungen überhaupt.	■■ Oni was? Damit kann ich nichts anfangen. Geh weg!	■■ Wenn schon Konsolenportierung, dann bitte richtig.	■■■ So als Häppchen zwischendurch auf jeden Fall bauchbar.
SPELLFORCE 2: SHADOW WARS	■■■■■ Boah, ist das fett! Rollenspiel trifft Strategie. Sehr fein!	■■■ Gutes Spiel, schöne Grafik, feine Ideen, aber nichts für mich.	■ Wenn ich mal im Altenheim bin, habe ich für so etwas Zeit.	■■■■■ Würdiger und optisch genialer Nachfolger. Super!	■ Bedeutet das auf deutsch „Buchstabier-Kraft"?	■■■■ Endlich ein gelungener Nachfolger. Gekauft!	■ Spell-was? Nichts für mich! Niemals!	■■■ Mit noch mehr Rollenspielanteil wär's mir halt lieber.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Splinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft	05/2005
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	05/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	06/2005
ADVENTURE		
Ankh	Deck 13	01/2006
Fahrenheit	Quantic Dreams	10/2005
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Age of Empires 3	Ensemble Studios	01/2006
DHdR: Schlacht um Mittelerde 2	EA Games	04/2006
Spellforce 2	Phenomic	05/2006
EGO-SHOOTER		
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubi Soft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Digital Illusions	08/2005
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
Unreal Tournament 2004	Epic/Digital Extremes	05/2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2004
Guild Wars	NC Soft	07/2005
World of Warcraft	Blizzard	02/2005
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 3	Codemasters	04/2006
GT Legends	Simbin	11/2005
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	01/2006
ROLLENSPIEL		
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Fall: Last Days of Gaia	Silver Style	02/2005
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4	Firaxis	01/2006
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
Die Sims 2	Maxis	10/2004
The Movies	Lionhead	01/2006
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004
SPORTSPIEL		
NBA Live 2006	EA Kanada	12/2005
NHL 06	EA Sports	11/2005
Pro Evolution Soccer 5	Konami	12/2005
TAKTIK-SHOOTER		
Full Spectrum Warrior	THQ	11/2004
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
SWAT 4	Vivendi	05/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	PopTop Software	01/2004



Komm zum Patenonkel

Es ist soweit! EAs DER PATE wandert nach etlichen Verschiebungen in die Händlerregale. Hat sich die Warterei gelohnt? Wir finden schon!

Der Filmmogul Jack Woltz ist ganz stolz auf seinen Hengst Khartoum, für den er 600.000 Dollar berappte. Hochmütig prahlt er mit dem Gaul und will seinen aus New York angereisten Gast Tom Hagen beeindrucken. „Ich wette, sogar der Zar hat nicht mehr für ein einzelnes Pferd bezahlt!", tönt der Unsympath. Hagen, der schon seit Jahren Vito Corleones Consiglieri ist, scheint sich dafür nicht besonders zu interessieren. Schließlich ist er nur hier, weil es ihm von seinem Paten aufgetragen wurde. Er soll Jack Woltz davon überzeugen, den Schauspieler Johnny Fontane in einer Hauptrolle zu besetzen. Der mächtige Produzent denkt aber gar nicht daran, wirft Tom sogar von seinem Anwesen. Ganz schön mutig, dem Paten einen Gefallen zu verwehren – und ganz schön dumm. Am nächsten Morgen, als sich Woltz schlaftrunken aus dem Bett schält, erhält er die Quittung für seinen Starrsinn. Khartoums abgetrennter Kopf liegt unter der Seidendecke, die Laken sind mit dem Blut des Gauls getränkt. Johnny Fontane bekommt seine Hauptrolle ...

SEI KEIN TIERQUÄLER

Ja, der Pferdekopf im Bett ist DIE Schlüsselszene aus *Der Pate*. Sicherlich haben sich die Fans von Francis Ford Coppolas Meisterwerk schon oft gefragt, wer genau Khartoums Birne eigentlich in der Luxus-Koje platzierte. In EAs Spiel zum Film klärt sich diese Frage: Sie waren es nämlich, werter Leser! Zusammen mit einem Komplizen schleichen Sie sich auf das luxuriöse Anwesen, begeben sich zu den Stallungen und bringen den

Das Abc der Mafia

Sie dachten, Sie muessten bereits alles ueber das organisierte Verbrechen? Das dachten wir auch, doch bei unserer Recherche stiessen wir auf so viele interessante Details, dass wir diese einfach in einem Abc praesentieren muessen. Schliesslich haben wir auch eine Vorbildfunktion und einen Bildungsauftrag, verdammt noch mal!

A. Al Capone
Ab 1920 baute er in Chicago sein gewaltiges Imperium auf. Er war für so ziemlich jedes Verbrechen verantwortlich. Einschließlich Mord.

B. Borsellino, Paolo
Neben Giovanni Falcone der berühmteste Gegner der Mafia. Genau wie dieser wurde auch er ermordet. Der Flughafen in Palermo trägt den beiden zu Ehren den Namen „Falcone Borsellino".

C. Capo
Kurzform von „Caporal"; steht für „Anführer" oder „Oberhaupt".

C. Cosa Nostra
Italienisch für „Unsere Sache". Eigenbezeichnung der Mafia.

D. Drogen
Viele Mafiosi der alten Schule wollten ursprünglich nichts mit Drogen zu tun haben und überließen solche „schmutzigen Geschäfte" den Farbigen. Dies blieb jedoch nicht lange so, da gerade im Rauschgifthandel richtig dickes Geld zu verdienen ist.

E. Escobar, Pablo
Der Kolumbianer Pablo Escobar hat zwar nichts mit der italienischen Mafia zu tun, doch er war zu Lebzeiten der erfolgreichste Kokainhändler der Welt. Escobar verdiente pro Jahr rund drei Milliarden US-Dollar. 1993 wurde er erschossen.

F. Falcone, Giovanni
Einer der härtesten Untersuchungsrichter im Kampf gegen die Mafia. 1992 wurden er und sein Kollege Paolo Borsellino ermordet.

F. Familie
Steht bei Mafiosi an erster Stelle. Deren Erhalt ist wichtiger als das eigene Leben. Mitglieder der Cosa Nostra sehen ihre Organisation quasi als zweite Familie an, weshalb man sein Leben lang Mitglied ist. Austritt verboten.

G. Gewalt
Ist für das organisierte Verbrechen ein Argument mit Universal-Adapter. Als Druckmittel für die Durchsetzung eigener Interessen unverzichtbar.

H. Haltung bewahren
Mafiosi nennen sich gern „Uomo d'onore", was „ehrenhafter Mann" bedeutet. Dazu gehört auch das Einstehen für seine Taten. Die aufrichtige Aussage, etwa vor Gericht, ist Ehrensache. Entweder schweigen oder die Wahrheit sprechen.

I. Information
Das Motto „Wissen ist Macht" gilt auch bei der Mafia. Je mehr man über jemanden weiß, desto einfacher lässt sich derjenige unter Kontrolle bringen und manipulieren.

J. John Gotti
War nach Al Capone der bekannteste Gangsterboss in den USA. Er war der erste Mafioso, der in den Medien so präsent war wie sonst nur Filmstars. Er schaffte es sogar auf die Titelseiten von *Time Magazine* und *People*. Sein Spitzname war „Teflon-Don", weil Anklagen an ihm abperlten wie bei einer beschichteten Pfanne.

K. Kosher Nostra
Eine Anspielung auf die jüdische Herkunft führender Mafia-Mitglieder. Zum Beispiel Meyer Lansky, Bugsy Siegel, Dutch Schultz und so weiter.

L. Lee Harvey Oswald
Laut einer Verschwörungstheorie wurde Präsident John F. Kennedy 1963 nicht vom Einzeltäter Oswald erschossen. Angeblich räumte man ihn aufgrund einer Verschwörung von CIA und Mafia aus dem Weg. Klingt reichlich abgefahren.



»„Nicht WÜRGEN! Ich sagte JÜRGEN!"«

Ladenbesitzer erpressen macht auf jeden Fall viel Spaß.



»Der dekadente Mafiaboss trägt einen Mantel aus Polizisten.«

Die Polizei mischt eine Party auf. Wer hat den Cops bloß den Tipp gegeben?

»Die Bullen sind uns auf den Fersen. Hoffentlich halten sie das Fers-Maß ein!«

Explosionen und Karambolagen sehen schon ziemlich gut aus..



»Blöd: Einen blinden Taubstummen Schmiere stehen lassen.«

Wie Sam Fisher an die Wand geschmiegt und schon guckt man vorsichtig ums Eck.

Klepperschädel unbemerkt in Woltz' Schlafzimmer. Anscheinend war es EA wichtig, die Zocker nicht zur virtuellen Tierquälerei zu zwingen, weswegen Sie in der entsprechenden Mission nicht die Schlachtung übernehmen. Gut so! Statt dessen ist es Ihr Job, den Weg für Ihren Komplizen frei zu machen, damit dieser im wahrsten Sinne des Wortes mit „Köpfchen" zur Tat schreiten kann. Die Finger machen Sie sich dabei allerdings trotzdem schmutzig und so lassen bei dem Schleichauftrag einige von Woltz' Wachmännern ihr virtuelles Leben. Wer in der Mafia Mitarbeiter des Monats werden will, darf eben nicht zimperlich sein.

DIE FANTASTISCHEN VIER?

Der Pate besteht aus vier Spielelementen: Prügeln, Ballern, Fahren und Labern. All das beobachten Sie aus der Verfolgerperspektive, lediglich bei Gesprächen und in Zwischensequenzen wechselt die Ansicht, um mehr Kino-Atmosphäre zu erzeugen. Also genau wie bei den bekannten Genregrößen *Mafia* und *Grand Theft Auto*. Doch schon bei der Steuerung verschwinden die meisten Gemeinsamkeiten, denn hier haben sich die Macher wirklich etwas einfallen lassen. So prügeln Sie nicht wie üblich per Knopfdruck auf Ihre Kontrahenten ein, sondern kloppen sich differenzierter. Völlig egal dabei, ob Sie mit einem Controller oder mit Maus und Tastatur zocken. Durch einfache Maus- oder Stick-Bewegungen schwingt Ihr Alter Ego die Fäuste. Auf diese Weise vermöbeln Sie die Feinde effektiv und vor allem „gefühlvoller". Die Macher nennen das „Black-Hand-Control-System". Allerdings lässt sich nicht verleugnen, dass die Sache vor allem für Maus/Tasttatur-Spieler immer wieder in Hakeleien aus-

M. Mafia
Der Ursprung des Wortes ist nicht völlig geklärt. Einige vermuten eine arabische Herkunft, etwa von „Mahyah", was soviel heißt wie „Prahlerei". Wahrscheinlicher ist „Müafàt": „Mu" steht für „Mut". „Afat" bedeutet „beschützen". Im Jahre 1868 taucht das Wort Mafia erstmals in einem sizilianisch-italienischen Wörterbuch als Synonym für Camorra (neapolitanische Verbrecherorganisation) auf.

N. Ndragheta
Eine Geheimorganisation aus Kalabrien, die der Mafia ähnelt und ihre Wurzeln in ländlichen Regionen hat. Sie hat ihre Finger vor allem im Baugewerbe und in der Tourismusbranche.

O. Omerta
Das Gesetz des Schweigens ist quasi das oberste Gebot innerhalb der Mafia.

P. Prohibition
Aus dem Lateinischen abgeleitet (prohibitio = Verbot). Steht für das staatliche Verbot von Herstellung, Transport und Verkauf alkoholischer Getränke. Es galt in den USA von 1920 bis 1933. Aber die Mafia sorgte dafür, dass die braven Bürger weiterhin was zum Saufen hatten und verdiente sich dabei dumm und dämlich.

Q. Qualitaet
Vor allem italo-amerikanische Mafiosi wollen nur das Beste. Feinste Speisen, edle Designer-Mode und die schicksten Karossen. Bescheidenheit ist in diesen Kreisen selten eine Tugend.

R. Religion
Mafiosi sind fast immer streng katholisch. Viele Mitglieder der Cosa Nostra behaupten auch, dass der Boss Gottes Stellvertreter wäre und deshalb auch über Leben und Tod entscheiden darf.

S. Syndikat
So nennt man marktbeherrschende Unternehmensverbände oder geschäftlich getarnte Verbrecherorganisationen.

T. „Toto", Riina
Er war einer der berüchtigsten Anführer der sizilianischen Mafia. Seit Anfang der Siebziger per Haftbefehl gesucht, wurde er erst 1993 verhaftet. Er soll für über 1.000 Morde verantwortlich sein – mehrere Dutzend beging er persönlich.

U. Unbestechliche
Inspektor Elliott Ness war der Mann, der Al Capone stürzte. Den Höhepunkt erreichte der Kampf gegen das organisierte Verbrechen, als Ness eine Gruppe handverlesener Kollegen um sich scharte. Es waren die einzigen Polizisten, die nicht korrupt waren. Eine Tageszeitung betitelte die Gruppe daraufhin als „Die Unbestechlichen".

V. Vendetta
Steht für Blutrache und sorgte in einigen sizilianischen Dörfern dafür, dass fast alle männlichen Bewohner „ausstarben".

W. Wirtschaftliche Kontrolle
Ein alter Trick: Gangster unterstützen legale Firmen, in denen sie diesen einen „Wettbewerbsvorteil" verschaffen. Sie knipsen etwa deren Konkurrenten aus, sabotieren und so weiter. Danach fordern sie eine Teilhaberschaft für ihre Dienste ein.

X. Xbox klauen
Weil uns für den Buchstaben X nichts einfiel. Aber es ist zu 99 Prozent wahrscheinlich, dass die Mafia schon mal ein paar Konsolen mitgehen ließ.

Y. Yakuza
Gilt als die japanische Version der Mafia. Auch die Yakuza halten sich an einen strengen Ehrenkodex und knallharte hierarchische Strukturen. Mitglieder, die einen Fehler begehen, schneiden sich zur Strafe schon mal ein Fingerglied ab.

Z. Zeugenschutz
Leute, die gegen das organisierte Verbrechen aussagen möchten, befinden sich in Lebensgefahr. Das Zeugenschutzprogramm soll diese Gefahr minimieren. Nach einem Prozess erhalten viele Zeugen eine neue Identität und verschwinden in der Versenkung. Oder im Grab.

>>In der Araber-WG wird wieder zünftig gefeiert.<<

Die Schockwelle lässt gleich den ganzen Block erzittern.

>>Zerstören jedes Gruppenfoto: Menschen mit Wasserkopf.<<

Eingekesselt von der Polente. Jetzt ist guter Rat teuer!

>>Lebt auf Pump: Pumpgun.<<

Die Schrotflinte ist ideal für enge Gänge.

artet, etwa wenn Sie ein Opfer packen und irgendwo hineinschleudern sollen. Da tut man sich mit einem Analog-Controller wirklich wesentlich leichter, da hier vor allem Prügel- und Baller-Sequenzen „weicher" spielbar sind. Die Schießereien sind nämlich ziemlich aufwändig. Unterschiedliche Trefferzonen bringen eine Prise Taktik ins Spiel: Ein Schuss in die Beine macht Pixelgegner bewegungsunfähig, verletzen Sie stattdessen den Waffenarm, ist Ihr Opfer wehrlos. Hilflose Gegner lassen sich ausquetschen, falls Sie Informationen benötigen, oder durch so genannte Finishing Moves endgültig aus dem Weg schaffen. Gleich 22 unterschiedliche Manöver gibt es. Diese sind erstaunlich hart inszeniert, doch schon Coppolas Vorlage war in der Hinsicht nicht gerade ein Kindergeburtstag. Doof: Wenn es gilt, Infos aus jemandem herauszudreschen und man hat vorher vergessen, seine Schusswaffe zu holstern, kommt es schon mal zu einem „Betriebsunfall". Besonders ärgerlich, wenn man deshalb eine komplette Mission wiederholen muss. Fast hätten wir es vergessen: Wie Sam Fisher in *Splinter Cell* drücken Sie sich flach gegen Wände, lugen und feuern um die Ecke oder aus der Deckung heraus. In Sachen Aktions-Repertoire und Steuerungstiefe hat *Der Pate* also viel zu bieten, hätte aber noch Feinschliff vertragen.

GEBURT EINES GANGSTERS

Wie bereits in unserer Vorschau in der vergangenen Ausgabe beschrieben, beginnen Sie Ihre Karriere als einfacher Handlanger, der dem Kleiderschrank Luca Brasi untersteht. Die Ausbildung bei Brasi stellt sozusagen das Tutorial dar. Er bringt Ihnen bei, wie man sich prügelt und am effektivsten Schutzgeld aus seinen Opfern presst. Auch Schusswaffengebrauch steht auf dem Stundenplan. Da merkt man, dass der Titel zwischen 1945 und 1955 angesiedelt ist, denn heutzutage lernt man das doch schon in der Grundschule ... Wie wir alle aus dem Film wissen, strangulieren Bösewichter Brasi – auch hier fügt EA ein wenig Fantasie hinzu. Im Spiel beobachten Sie den heimtückischen Mord durch ein Seitenfenster und liefern sich daraufhin eine Schießerei mit Brasis Killern. Jetzt, da Ihr Lehrer tot ist, geht es für Sie erst so richtig los. Ihr Hauptziel ist es, die Interessen der „Familie" zu vertreten und in der Hierarchie aufzusteigen. Dies tun Sie unter anderem, in dem Sie storybasierte Aufträge erledigen, die den Verlauf der Haupthandlung vorantreiben. Sie wehren im Krankenhaus Attentäter ab, machen einen bestimmten Polizisten kalt, verstecken eine Waffe für Michael Corleone, rächen den Tod Sonny Corleones oder beseitigen Oberhäupter anderer Familien. Baller-, Schleich- und Fahr-Missionen wechseln sich dabei immer wieder nett ab, wobei die teils sehr langen Wege zwischen den Missionspunkten negativ auffallen. Die Haupt- und Verbindungsstraßen, die die einzelnen Stadtviertel verknüpfen, sind alles andere als abwechslungsreich gestaltet – weder optisch

So spielt sich Der Pate

Ein klassischer italienischer Gangster hockt nicht nur dauernd wie der fette Tony Soprano samt Crew in Strip-Bars herum. Früher, vor über 50 Jahren, hat man noch richtig gebuckelt fürs Geld. EAs *Der Pate* ist der beste Beweis. Um sich an die Spitze der Mafia zu kämpfen, ist Ihnen kein Job zu dreckig, keine Tat zu blutig und kein Tresor zu sicher. Die Familie retten, Trucks kapern, Tresore knacken, illegale Clubs übernehmen, Auftragsmorde erledigen, Banken ausrauben, Schutzgeld erpressen und Leute verprügeln – mühsam nährt sich das Eichhörnchen!



Ballern ist schön. Vor allem, wenn man seine Feinde durch gezielte Schüsse bewegungsunfähig und wehrlos machen kann. Bei mehreren Gegner gleichzeitig ist es jedoch manchmal etwas unübersichtlich.



In dem Sie den rechten Analogstick beziehungsweise die Maus schwenken, watschen Sie Gegner ab. Außerdem können Sie die armen Schweine auch in umliegende Objekte schleudern. Das kracht!



»2x Stracci und 1x Tattaglia im Becher bitte.«

Die Karte zeigt, welche Familie welches Gebiet kontrolliert.



Vergleich

GTA: San Andreas	Mafia	Der Pate
PRO + CONTRA	PRO + CONTRA	PRO + CONTRA
+ Gigantischer Umfang	+ Tolle Story	+ Tolle Story-Sequenzen
+ Rollenspiel-Anleihen	+ Sehr gute Fahrphysik	+ Steuerung mit Tiefgang
+ Fahrzeugvielfalt	+ Abwechslungsreich	– Kleinere Bugs
– Stellenweise zu schwer	– Ziemlich linear	– Öde Fahrabschnitte
92% EINZELSPIELER (ABGEWERTET)	91% EINZELSPIELER (ABGEWERTET)	82% EINZELSPIELER

noch spielerisch. Im späteren Spielverlauf hat man zu allem Übel auch noch das Gefühl, als würden die Fahrstrecken immer länger. Die Steuerung der Fahrzeuge ist zwar ordentlich, aber irgendwie steuern sich alle Karren ähnlich. Da hätten wir uns mehr Variation gewünscht. Dass die Kisten quasi auf der Straße kleben, ist weniger ein Kritikpunkt als Geschmacksache. Im Gegensatz zur *Grand Theft Auto*-Reihe nutzen Sie Fahrzeuge in *Der Pate* ja eigentlich nur, um von A nach B zu kommen. Klar, es gibt Verfolgungsjagden und so ein Zeug, aber mit einem Sportwagen über ein Hochhaus zu springen, sich dabei mehrfach zu überschlagen und dann dafür dick Stunt-Punkte abzukassieren, das ist hier nun mal nicht angesagt.

RESPEKT IST ALLES

Schauplatz der Geschichte ist New York mit seinen berühmt-berüchtigten Vierteln. Die Spielwelt ist sehr groß, unterschiedliche Familien kontrollieren die einzelnen Stadtteile. In Midtown haben die Barzinis das Sagen, Little Italy ist Corleone-Gebiet, die Straccis halten New Jersey mit eiserner Faust, Hells Kitchen gehört den Cuneos und die Tattaglias regieren Brooklyn. Letztgenannte Familie – und das merken Sie früh genug selbst – geht besonders skrupellos vor. Dementsprechend sind die Tattaglias gefürchtet, aber weniger respektiert. Damit wären wir bei den wichtigen Attributen, auf die Sie beim Spielen achten sollten. Ihr Verhalten hat nämlich Einfluss darauf, wie Pixelkollegen Sie behandeln.

Spiel versus Film!

In EAs Lizenzspiel erleben Sie altbekannte Szenen aus einer neuen Perspektive.



Film

Michael Corleone soll zwei Fieslingen das Licht auspusten. Weil man ihn filzt, deponiert ein Verbündeter vorher eine Waffe, die sich Michael dann in der Toilette abholt. Im Film sieht man nicht, wer die Waffe hinter einem Toilettenspülkasten versteckt. Sie beobachten lediglich, wie Michael die Wumme hinter dem Kasten herauskramt und damit auf die Arschgeigen feuert.

Spiel

Im Spiel deponieren Sie die besagte Waffe auf dem Klo und das natürlich möglichst unauffällig. Ist das Missionsziel erledigt, sehen Sie eine der Schlüsselszenen des Films. Eben die Sequenz, in der Michael seine Tischpartner erschießt. Ein komisches Gefühl ist das schon, wenn man plötzlich die Vorarbeit für die berühmteste Gangsterfamilie der Filmgeschichte leistet und danach die berühmte Doppelexekution im Polygon-Look präsentiert bekommt.

Film

Don Corleone will, dass der Hollywood-Tycoon Woltz seine Wünsche respektiert. Der soll Corleones Schützling Johnny Fontane in einer Hauptrolle besetzen. Woltz lehnt ab. Der Rest ist Filmgeschichte. Corleone lässt Woltz' Lieblingspferd köpfen, den bluttriefenden Schädel in dessen Bett platzieren. Im Film erfährt man nicht, wer für die Ausführung der Bluttat zuständig war.

Spiel



EA lüftet das Geheimnis dieser Pferdeschändung und macht das Ganze zu einer schleichintensiven Story-Mission. Sie begleiten einen Komplizen auf das luxuriöse Bonzen-Anwesen. Sie achten darauf, dass die Luft rein ist, räumen Wachmänner aus dem Weg und helfen dem Kollegen, die gut verpackte, aber dennoch eklige Fracht am Zielort zu deponieren. Keine Angst – das Köpfen des Gaules übernimmt Ihr Partner. So eine Schandtat wollte EA dem Spieler dann doch nicht zumuten.

3 FAHREN



Sie können bequem bemannte und unbemannte Fahrzeuge entern, um sich die langen Wege zu verkürzen. Hin und wieder liefern Sie sich auch richtige Verfolgungsjagden. Die machen richtig Spaß.

4 STORY VORANTREIBEN



Da das Spiel auf einem der besten Filme aller Zeiten basiert, ist die Story natürlich immens wichtig. In dem Sie Haupt-Missionen absolvieren, treiben Sie die spannende Geschichte voran.

5 NEBENJOBS ERLEDIGEN



New York hält jede Menge Möglichkeiten bereit: Auftrags-Beseitigungen, Überfälle, Bankraub, Schutzgelderpressung, illegale Clubs oder das Einsammeln von Filmrollen, die Boni freischalten.

»Nicht marktreif: Autos für siamesische Zwillinge.«

Während das normale Herumgefahre ein wenig anöden kann, sind die Verfolgungsjagden richtig schön rasant.

Wer zum Beispiel immer nur die Waffen sprechen lässt, eine Spur der Verwüstung durch digitalisierte New York zieht und ständig Stress macht, hat vielleicht finanziellen Spielerfolg, doch auch jede Menge Probleme. So steigt auf diese Art der so genannte Vendetta-Level. Beispiel: Sie stellen ein Mitglied einer anderen Familie kalt. Das bringt eventuell Respekt ein, doch dafür will dann irgend jemand Blutrache (italienisch: Vendetta). Also steigt Ihr Vendetta-Level und irgendwann möchte Ihnen die ganze Stadt an den Kragen. Wer die grauen Zellen oder wie in unserem Fall EA konsultiert, findet jedoch Mittel und Wege, unliebsame Fieslinge ohne unerwünschte Nebenwirkungen aus dem Weg zu räumen. Locken Sie Feinde beispielsweise in die Nähe Ihrer Verbündeten, erledigen diese die Drecksarbeit, der Vendetta-Level steigt nicht und die Polente bereitet Ihnen ebenfalls keinen Stress. Auf die Ordnungshüter sollte man generell immer achten. Genau wie in *GTA* und Co. gibt eine Anzeige Aufschluss darüber, wie scharf das Gesetz auf Ihren Hintern ist. In dem Sie die Uniformierten schmieren, senken Sie den Pegel etwas. Aber irgendwann haben selbst die geduldigsten Bullen genug. Übertreiben Sie es also nicht!

PIMP MY GANGSTER

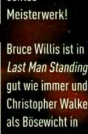
Was wir richtig schön finden: Sie formen Ihre Spielfigur den eigenen Wünschen entsprechend. Nicht nur, dass Sie zu Beginn die Optik des Helden mittels Editor wirklich bis aufs Haar bestimmen. Sogar Pickel, Narben und kleinste Details wurden bedacht. Klar, dass Sie auch Klamotten kaufen und wechseln. Anfangs rennen Sie noch wie ein Penner herum, aber wenn die Dukaten in Massen reinkullern, sieht das ganz anders aus. So etwas wollen wir ab jetzt in jedem Spiel! Ein abgespecktes Rollenspiel-System erlaubt, über das Verteilen von Bonuspunkten diverse Fähigkeiten aufzumotzen. So verbessern Sie Ihre Schussgenauigkeit, Widerstandsfähigkeit, Geschwindigkeit und auch das Charisma. Da es ganz an Ihnen liegt, welche Werte Sie erhöhen möchten, können Sie die Spielfigur also bequem Ihrer Spielweise anpassen. Überraschung: Wir entschieden uns für eine dumme Kampfmaschine ... Es ist auch möglich das Handwerkszeug – also die Waffen – aufzumöbeln. Dies geschieht mittels diverser Verbesserungen, die zwar nicht billig sind, aber das Gangsterleben schon gehörig erleichtern. Erhöhte Durchschlagskraft und Munitionskapazität sind in solchen Kreisen eben Gold wert.

Die besten Gangsterfilme

Klar, Francis Ford Coppolas DER PATE ist und bleibt der beste Gangsterstreifen aller Zeiten. Doch das Genre gibt auch sonst einiges her und deshalb wollen wir an dieser Stelle zehn weitere Klassiker vorstellen, die in keiner ordentlichen DVD-Sammlung fehlen sollten.



Martin Scorseses *Casino*, mit Robert De Niro, Joe Pesci und Sharon Stone. Glücksspiel, Drogen, Gewalt, und Korruption. Fast melancholisch.



Al Pacino spielt in *Carlito's Way* einen alternden Gangster, der in seine Heimat zurückkehrt und aussteigen will. Ein echtes Meisterwerk!



Johnny Depp, als Undercover-Cop, der sich in die Mafia einschleicht. Die Grenzen zwischen Gut und Böse verwischen in *Donnie Brasco*. Top!



Leones Klassiker *Es war einmal in Amerika* mit De Niro und James Woods in den Hauptrollen: 40 Jahre Verbrechen, Freundschaft und Verrat. Spannung pur.



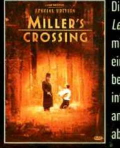
Martin Scorsese ist der Herr der Gangsterfilme. *Good Fellas* gilt unter den Fans als sein bester Mafia-Streifen. Die Meinung teilen wir.



In den Straßen der Bronx: Robert De Niro führt Regie und mimt einen Vater, der Angst hat, das Herz seines Sohnes an die Mafia zu verlieren. Famos!




Bruce Willis ist in *Last Man Standing* gut wie immer und Christopher Walken als Bösewicht in Höchstform. Sehr coole Schießereien. Männerfilm de luxe!



Die Coen-Brüder (*Big Lebowski*) lieferten mit *Miller's Crossing* einen harten, aber beinahe schon intellektuell anmutenden Streifen ab. Pflicht!



Al Pacino liefert in *Scarface* eine unvergessliche Darbietung als beinharter Kokain-Baron. Das Drehbuch stammt von Oliver Stone.



Brian De Palma schenkte uns *Scarface*, *Carlito's Way* und *The Untouchables* (deutscher Titel: *Die Unbestechlichen*) Hammer. Danke!



Leicht bekleidete Damen, Alkohol und Partystimmung: So muss das Leben sein!

NEBENJOB GEFÄLLIG?

Abseits der Haupthandlung gibt es richtig viel zu entdecken. In der Stadt stehen zum Beispiel 100 Tresore rum, die Sie sprengen und ausräumen, wenn Sie Bock drauf haben. Auch Banken können Sie um die Bareinlagen erleichtern. Dann wären da ja noch die Trucks, die Waren und Kohle durch die Gegend fahren. Auch Auftrags-Beseitigungen bringen ordentlich Schotter in die Kasse. Wir geben zu: Spaß macht es auch, einfach mal kleineren Läden einen Besuch abzustatten, den Besitzer etwas runder zu machen und fortan Schutzgelder zu kassieren. Manchmal sind solche, auf den ersten Blick legale, Geschäfte übrigens nur Tarnung für illegale Etablissements. Geht man etwa durch die Hintertür einer Metzgerei, stößt man auf verbotenes Glücksspiel ... Auch hier haben Sie diverse Möglichkeiten, sich zu bereichern. Überreden Sie die Betreiber doch, Sie als Teilhaber zu akzeptieren oder sprengen Sie den Tresor oder ... Ach, tun Sie doch einfach, was Sie wollen. Je mehr Geschäfte Sie sich einverleiben, desto mehr Kohle kommt regelmäßig rein. Außerdem gibt es dafür Respekt und Bonuspunkte zum Aufleveln der Spielfigur. Die Kohle macht man ja nicht zum Spaß, deshalb dürfen Sie auch shoppen. Da gibt es Klamotten, Waffen und -Aufwertungen sowie diverse Gegenstände. Genau wie in *GTA* lassen sich Eigenheime erwerben, die nicht nur als Speicherpunkte dienen. Je nach Hütte finden Sie dort auch Gratis-Munition, Lebensenergie und solche Scherze. Ist die Polizei hinter Ihnen her, aber Sie schaffen es, in einen Unterschlupf zu entkommen, sinkt der Wanted-Level etwas. Im Endeffekt kann man sagen, dass sich die Nebentätigkeiten und die Hauptmissionen spielerisch gar nicht so groß voneinander unterscheiden. Die Story-Missionen sind meist einfach nur als wichtiger einzustufen, aber ein Gangster-

Äh ... geht das auch im echten Leben?

Als Digi-Mafioso treiben Sie allerhand Schabernack und kommen immer davon.

Rumhängen



In *Der Pate* können Sie den lieben langen Tag rumhängen und braven Bürgern auf die Nerven gehen – Kohle haben Sie trotzdem in der Tasche. Das geht auch in echt! Melden Sie sich einfach arbeitslos!

Schmiergeld zahlen



Im Spiel lässt Ihnen die Polente viel Scheiße durchgehen, so lange Sie Schmiergeld zahlen. In der Realität können Sie selbst Schmiergelder kassieren und jede Menge Scheiße bauen. Wie? Einfach Politiker werden!

Schnellheilung



Übelste Schussverletzungen heilen wie von Geisterhand, wenn man Medizin aufnimmt. Im echten Leben nicht. Wir probierten das zum Test an unserem Kollegen Ralph Wollner. Redakteursbewerbungen an: ersatz@wollner.



Hier sehen Sie einen der so genannten Execution-Moves, mit denen Sie Gegnern den Rest geben.



Ein Stück Filmgeschichte: Don Corleone wird auf offener Straße erschossen.



Genau wie in der Filmvorlage: *Der Pate* glorifiziert Gewalt nicht, stellt sie aber realistisch dar.

Auftrag bleibt eben ein Gangster-Auftrag. Egal, ob Sie einen Polzisten oder einen Mafioso erledigen sollen.

UND, WIE SCHAUT'S AUS?

Gut, fassen wir also zusammen: Die Story ist spannend, liefert auch Kennern des Originals genug Neues und hielt uns dauerhaft bei der Stange. Die Prügel- und Baller-Sequenzen bieten genug Tiefe, leiden mitunter aber an der etwas hakeligen Steuerung. Komischerweise kam es bei Schusswechseln vor, dass wir sogar durch dicke Wände durch virtuelles Blei getroffen wurden, was wohl als Bug zu werten ist. Die Fahrzeug-Verfolgungsjagden machen richtig Laune, während das reguläre Herumgefahre aufgrund der ewig langen Strecken auch mal langweilen kann. Das Rollenspielsystem erfüllt seinen Zweck, der Charakter-Editor ist tadellos und die zahllosen Nebenerwerbsmöglichkeiten wecken den Erkundungstrieb von Hobby-Gangstern. Die Möglichkeit, Opfer einzuschüchtern, in dem man etwa Ladeneinrichtungen zu Klump haut, ist erfrischend. So erreicht man seine Ziele auch mal, ohne gleich übertriebene Gewalt anzuwenden. Man merkt dem Spiel an, dass sich die Entwickler ernsthafte Gedanken machten, um nicht einfach nur auf der *GTA*-Klonwelle mitzuschwimmen. Die genannten Mängel drücken den Spielspaß aber definitiv – wie sehr man die Filmvorlage auch lieben mag. Dazu kommt, dass der Titel grafisch nicht komplett überzeugt. Kantige Figuren und Objekte sowie ziemlich detailarme Texturen sind keine Seltenheit. Dafür ist der Klang bombastisch, die Sprachausgabe mehr als gelungen und der Soundtrack über jeden Zweifel erhaben. *Der Pate* ist ein Spiel mit Klasse, aber kein hundertprozentiges Klassespiel. Ahmet Iscitürk

Info: www.godfathergame.com



AHMET ISCITÜRK

Arghh! Schon wieder werde ich beschossen, ohne einen Gegner im Sichtfeld zu haben. Hin und wieder feuern die Pixel-Penner sogar durch Wände. Dass ich immer ewig herumfahren muss, um mein Ziel zu erreichen, ist auch nicht so prall. Doch was ist das schon gegen die Möglichkeit, selbst im besten Film aller Zeiten mitzuwirken? Für die geschickte Verknüpfung der bekannten Story mit vielen neuen Elementen verdient EA meiner Meinung nach einen Oscar. Endlich weiß ich, wie der Pferdekopf in Woltz' Bett kam und wer die Pistole auf dem Klo des italienischen Restaurants versteckte. Ohne die genannten Mängel wäre *Der Pate* mein Spiel des Monats. Hmmm ... ehrlich gesagt ist es auch so mein Spiel des Monats. Basta!



RALPH WOLLNER

Als stolzer Patenonkel erfüllt mich so ein Spiel natürlich mit Freude. Eine Familie muss halt zusammenhalten und wenn der Nachwuchs mal zickt, haut man eben mit der Magnum auf den Tisch. Filmfans strecken ihre Hände in die Luft und wedeln sorglos damit herum. *Der Pate* bringt nämlich genau das, was Anhänger des Kultstreifens wollen: verhängnisvolle Intrigen und blutige Schießereien. Da sieht man über die Fehler in der Steuerung und die nicht ganz so fette Optik gern hinweg. Warum es keinen Mehrspieler-Modus gibt, bleibt EAs Geheimnis. Weil mein Kollege es bestimmt – äh – vergessen hat, will ich es noch erwähnen: *Der Pate* ist ein Spiel für Erwachsene und gehört nicht in Kinderhände.



Der Pate

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	22. März 2006
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	EA Redwood Shores
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,2 GHz, 256 MByte RAM, 4,5 GByte HD, Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Verbrechen machen einsam. Deswegen dürfen Sie nicht mit anderen Gansgtern spielen.

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	75%
SOUND	91%
STEUERUNG	75%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Bugs – etwa Gegner, die manchmal durch Wände schießen.	- 8%
Steuerung etwas hakelig	- 4%
Öde Fahrabschnitte zwischen den Stadvierteln	- 3%
Triste Optik in Außenarealen	- 3%
=	

SEHR GUT
Hartes, aber filmreifes Gangsterspektakel, das nicht nur Fans der Vorlage gefällt.

82%
EINZELSPIELER

Ein Spitzendeal!

Jetzt neu in der edlen Red-Box: *Pate*-Trilogie auf vier DVDs. Ab Anfang März zum Superpreis im Handel erhältlich. Wer nix blechen will: beim Gewinnspiel mitmachen!



Film und Spiel komplett fuer lau!

Sie haben richtig gelesen. In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir fünf *Pate*-Pakete, die jeweils das PC-Spiel und die DVD-Trilogie enthalten. Um an diese kriminell guten Pakete zu gelangen, müssen Sie nur folgende Frage beantworten:

Wie heißt der Regisseur von Der Pate?

A) Francis Opel Coppola
B) Conny Francis Mitsubishi Copperfield
C) Francis Ford Coppola
D) Franzl BMW Koppenkäs
E) Jenna Jameson

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 18. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Prüfstand: Der Pate

Egal, ob Sie als Pixel-Mafioso in DER PATE die Fäuste schwingen, durch die Gegend heizen, labern oder blaue Bohen verteilen – um den spielbaren Mafiafilm ruckelfrei genießen zu können, benötigen Sie einen PC der oberen Mittelklasse.



Ihr Mafia-Azubi wirft einen detaillierten Schatten: Seine Rückansicht ist im Kleiderspiegel hinter ihm gut sichtbar. Dank des Überstrahleffekts wirkt die Beleuchtung der Szenerie sehr realistisch.

Der detaillierte Schatten des Protagonisten mutiert zu einem simplen Blob-Schatten und die Reflexion im Spiegel ist verschwunden. Ohne den Bloom-Effekt ist auch die Beleuchtung weniger spektakulär.

Tuning-Tipps

Um *Der Pate* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 2,5 GHz
- ☐ 512 MByte
- ☐ Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT

Mit 1,5 GHz, 256 MByte Speicher und Geforce 6200/Radeon 9200 sollten Sie:
- ☐ Mit einer Auflösung von 800x600 spielen
- ☐ Bei den Optionen „Anisotropisch" und „Antialiasing" „Kein" auswählen
- ☐ Unter „Schatten" „Niedrig" wählen und „Reflexionen" auf „Aus" stellen
- ☐ Den Bloom-Effekt deaktivieren

Mit 2 GHz, 512 MByte RAM und Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT sollten Sie:
- ☐ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Unter „Anisotropisch" und „Antialiasing" die Option „Kein" wählen
- ☐ Bei „Schatten" „Mittel" und bei „Reflexionen" „Automatisch" anwählen
- ☐ Den Bloom-Effekt ausschalten

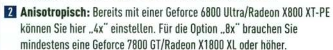
Mit 2,5 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und Geforce 6800 Ultra/Radeon X800 XT-PE solten Sie:
- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Unter „Anisotropisch" „4x" und bei „Antialiasing" „Stufe 2" einstellen
- ☐ Die Optionen „Schatten" auf „Hoch" stellen
- ☐ Die Reflexionen sowie den Bloom-Effekt einschalten

Mit 3 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 7800 GTX/Radeon X1800 XT sollten Sie:
- ☐ Mit einer Bildschirmauflösung von 1.280x1.024 spielen
- ☐ Die Option „Anisotropisch" auf „8x" und „Antialiasing" auf „Stufe 3" stellen
- ☐ Bei „Schatten" „Hoch" auswählen
- ☐ Die Reflexionen und den Bloom-Effekt aktivieren

Das Grafik-Optionsmenü von *Der Pate*

1 Auflösung: Wer mit einem leistungsschwachen 3D-Beschleuniger wie einer Geforce 6200/FX 5200 Ultra oder Radeon 9200 spielt, verringert die Bildschirmauflösung auf 800x600. Ab Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT können Sie diese auf 1.024x768 erhöhen. Ein ruckelfreies Spielvergnügen in einer Auflösung von 1.280x1.024 garantiert erst eine High-End-Grafikkarte wie eine Geforce 7800 GT oder Radeon X1800 XT.

2 Anisotropisch: Bereits mit einer Geforce 6800 Ultra/Radeon X800 XT-PE können Sie hier „4x" einstellen. Für die Option „8x" brauchen Sie mindestens eine Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL oder höher.



3 Antialiasing: Wenn Sie die Optik mit Kantenglättung aufwerten wollen, muss für die Stufe 2 eine Geforce 6800 Ultra/Radeon X800 XT-PE und für die Stufe 3 eine Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL in Ihrem PC stecken.

4 Schatten: Je aufwändiger die Schattendarstellung, desto mehr leistet Ihre Grafikkarte. Für Schatten in der höchsten Qualitätsstufe benötigen Sie Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT oder höher.

5 Reflexionen: Spieler mit leistungsschwachen Grafikkarten wie Geforce 6200 oder Radeon 9200 sollten auf die Reflexionen verzichten.

6 Bloom-Effekt: Der Leuchteffekt sieht zwar gut aus, kostet aber Grafik-Leistung. Daher erst ab Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT einschalten.



Leistung

*Qualitäts-Modus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass ma! | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

GRAFIKKARTEN / PROZESSOREN		EINSTEIGER-PC: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie – 800x600	EINSTEIGER-PC – 1.024x768	AUFSTEIGER-PC: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 – 1.024x768	AUFSTEIGER-PC – 1.280x1.024	ZOCKER-PC: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) – 1.024x768	ZOCKER-PC – 1.280x1.024	HIGH-END-PC: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra), Geforce 7800 (GTX/GT), Radeon X1800 XL-XT – 1.024x768	HIGH-END-PC – QUALITÄTS-MODUS* 1.280x768
ab 1 GHz	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 1,5 GHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2 GHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3 GHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

RAM

128 MByte | 256 MByte | 512 MByte | 1 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Um Ihre Mafia-Karriere mit allen Details sowie einer Auflösung von 1.024x768 bestreiten zu wollen, muss Ihr Spiele-PC mit mindestens einer 2,5-GHz-CPU, 512 MByte RAM und einer Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT bestückt sein. Für eine höhere Auflösung inklusive vierfacher Kantenglättung und achtfacher anisotroper Texturfilterung ist erst eine Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL ausreichend leistungsstark.

»Capture the Flag: Der Brunnen hat gewonnen.«

Der europäische Elitesoldat präsentiert die neue deutsche Maschinenpistole. Rechts: Challenger-2-Panzer.

Haste mal 'nen Euro?



Der Mehrspielerkönig kriegt Nachwuchs: Das BATTLEFIELD 2: EURO FORCE BOOSTER PACK liefert Ihnen neue Schlachtfelder und Knarren.

Die Vereinigten Staaten und China sind schon längst mittendrin, Ende vergangenen Jahres gesellten sich sogar russische und britische Eliteeinheiten dazu. Die Rede ist vom fiktiven, virtuellen Krieg in *Battlefield 2*, in dem sich die Nationen gegenseitig die Köpfe einschlagen oder Pixel-Terroristen aus dem Nahen Osten aufs Korn nehmen. Nun kommen wir Europäer dank *Battlefield 2: Euro Force* in den Genuss von virtuellen militärischen Konflikten. „Das wurde aber auch mal Zeit!", rufen Bundeswehr-Befürworter. Jawoll, sogar unser heimischer Leopard-2-Panzer hat den Weg in die Mehrspieler-Referenz gefunden. Doch im Gegensatz zum Vorgängerprogramm *Special Forces* ist *Euro Force* kein echtes Erweiterungs-Pack, sondern ein so genanntes „Booster-Pack". Es handelt sich also um ein offizielles Kartenpaket, das als DVD-Hülle ohne echten spielerischen Mehrwert in den Händlerregalen steht. Sie kriegen für die zehn Euro gerade mal eine Seriennummer, die Sie bei der Internet-Installation von *Euro Force* eingeben. Sie merken sicherlich: Die Ära von beschichteten Silberscheibchen neigt sich ihrem Ende zu.

PACK DICH

Um ohne jeglichen Datenträger das *Euro Force Booster Pack* in das *Battlefield 2*-Hauptprogramm einzubinden, laden Sie sich ein Programm namens *EA-Downloader* herunter. Das Ding erinnert frappierend an *Steam* der *Half-Life*-Macher Valve. Haben Sie also *Euro Force* installiert, dürfen Sie sage und schreibe drei neue Karten bestaunen. Klar, im Internet gibt es dutzende Fanseiten mit inoffiziellen, aber größtenteils gleichwertigen Maps für lau. Ebenfalls rührig präsentiert sich die Mod-Szene, die ständig neue Waffen und Einheiten veröffentlicht. Da sind zehn Euro für drei Karten, sieben neue Waffen und vier Fahrzeuge also vergleichsweise teuer.

KARTENSPIEL

Zu den gewohnten Karten des Hauptspiels und von *Special Forces* gesellen sich der „Taraba-Steinbruch", „Operation Nebelwolke" und „Im Schatten der Chinesischen Mauer". Ärgerlich ist jedoch, dass die Szenarien nicht wie üblich als 16-, 32- und 64-Spieler-Varianten verfügbar sind. Die Macher begrenzten die Karten unverständlicherweise auf 32 Zocker. Zwar sind bei dieser Konfiguration ausreichend Fluggeräte und Fahrzeuge vorhanden, doch etwas mehr Freiraum für doppelt so viele Teilnehmer würde der Spielergemeinde wahrscheinlich noch mehr Spaß bereiten. Denn bei den drei unterschiedlichen Schauplätzen handelt es sich um gelungene und sehr attraktive Karten. Bei „Taraba-Steinbruch" beispielsweise rollen Panzer über weitreichende Äcker an Bauernhöfen vorbei und wirbeln dabei mächtig Staub auf. „Operation Nebelwolke" hingegen hält sich an die Vorbilder aus dem Hauptprogramm und führt Sie in die Wüstenei des Nahen Ostens. Dort legen sich die europäischen Truppen mit MEC-Rebellen an, die inmitten von Ölfeldern ihre Stellung halten. Derb: Brennende Öltürme bedecken die halbe Karte mit einem dunklen Schleier, was auch den Titel „Nebelwolke" erklärt. Im Handbuch von *Euro Force* findet sich zu diesem Einsatz folgende seltsame Beschreibung: „Obwohl alle Ölreserven vernichtet wurden, ist das, was unter dem trockenen Wüstenboden verblieben ist, jeden Kampf wert." Klar, dass sich die Amis für solch ein Himmelfahrtskommando zu schade sind und die Europäer in die Wüste schicken. Die dritte Karte im Bunde, „The Great Wall", heißt in der deutschen Fassung bedeutungsschwanger „Im Schatten der Chinesischen Mauer" und kommt optisch äußerst nett daher. Die angriffslustigen EU-Truppen planen hierbei eine Attacke auf das Wahrzeichen Chinas und reißen die Mauer kurzerhand ein, um den Pixel-Kommunisten einzuheizen. In der Mitte der Karte befindet sich ein gewaltiger Tempel, der an Schlachtfelder des Hauptprogramms erinnert.

GIBT'S NOCH WAS NEUES?

Doch das ist noch nicht alles, was das *Euro Force Booster Pack* zu bieten hat. Für jede



Ideal für große Panzerschlachten: die Karte „Taraba-Steinbruch".

Mit der belgischen Maschinenpistole P90 attackieren wir diesen chinesischen Transporter. Den Bot am Geschütz scheint dies aber nicht weiter zu stören.



Der Anti-Tank-Soldat schaltet ein gegnerisches Fahrzeug samt Insassen aus.



Neulich auf dem Rollfeld: Eurofighter Typhoon (links) und Leopard-2-Panzer. Ein europäischer Scharfschütze erstickt die gegnerischen Angriffe bereits im Keim.

Klasse der neuen Euro-Einheit gibt es ein heimisches Waffenfabrikat. Ob deutsches Schießeisen der Marke Heckler & Koch, französisches Sturmgewehr oder belgische Maschinenpistole mit 50-Schuss-Magazin – wer braucht da denn noch die Unterstützung der Amerikaner? Außerdem dürfen Zocker auch Hand an den Leopard-2-Kampfpanzer der Bundeswehr, den britischen Challenger-2-Tank, den französischen Kampfhubschrauber Tiger Hap und den technisch längst überholten Eurofighter Typhoon legen. Letzterer verfügt aber nicht über authentische Funktionen des Fliegers wie „Defekte Bordkanone" oder „Fehlerhafte Elektronik". Wie anfangs erwähnt, gibt es solche Boni zuhauf von Seiten der Spielergemeinde. Ob Sie als *Battlefield 2*-Zocker *Euro Force* und das zweite, angekündige Booster Pack mit dem Namen *Armored Fury* wirklich brauchen? Das entscheidet im Endeffekt wohl mal wieder Ihr Geldbeutel. Lukasz Ciszewski

Info: www.battlefield2.com

LUKASZ CISZEWSKI



Da *Euro Force* im letzten Moment wegen eines fehlerhaften *Battlefield 2*-Patches verschoben wurde, konnten wir die drei neuen Karten nur im Netzwerk testen. Die Schauplätze überzeugten: Gutes Leveldesign, viele Fahrzeuge, einige grafische Finessen – die Maps kommen locker an die Qualität der Hauptspiel-Karten heran. Ob man dafür und für ein paar neue Details blechen will, statt für die Hinterbliebenen von an Vogelgrippe krepierten Muschis zu spenden, ist eine Frage des Charakters. Da wir PC ACTION-Redakteure keinen haben, stellt sich uns diese Frage nicht.



Battlefield 2: Euro Force

PREIS	Ca. € 10,-
TERMIN	9. März 2006
GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Digital Illusions CE
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

MINDESTENS
1,7 GHz, 512 MByte RAM, 4,5 GByte HD, Grafikkarte mit Pixel-Shader 1.4, *BF 2*-Vollversion

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Eroberungs-Modus für bis zu 32 Spieler gleichzeitig; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	68%
GRAFIK	89%
SOUND	86%
STEUERUNG	89%
EINZELSPIELER	61%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Keine neuen Ausrüstungsgegenstände	-10%
Karten auf 32 Spieler beschränkt	- 5%
Nur eine neue Partei	- 3%
Sehr lange Ladezeiten	- 2%

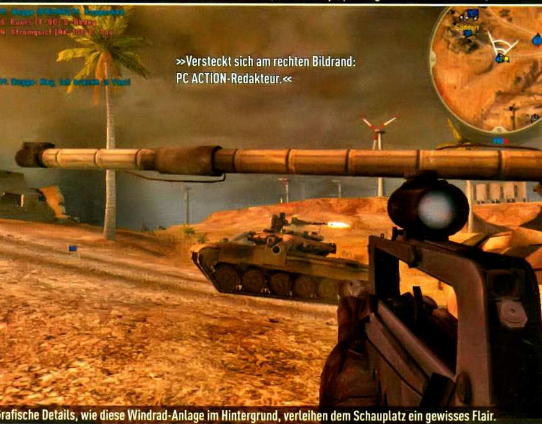
=

GUT
Wenig Inhalt für wenig Geld: Wer unbedingt heimische Kriegsgeräte bedienen will, greift zu.





Die Karte „Im Schatten der Chinesischen Mauer" schaut nett aus und spielt sich gut.



Grafische Details, wie diese Windrad-Anlage im Hintergrund, verleihen dem Schauplatz ein gewisses Flair.

»Hat nichts geholfen: Kapp der guten Hoffnung.«

Zum Waffenarsenal gehören unter anderem: Brecheisen, Colt, Schrotflinte und Trommelkarabiner.

Du faules Stück!



CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH bietet derbe Kost. Hier haben wahre Meister die Schraube des Horrors fest angezogen. Die gruselige Welt von Cthulhu stammt aus der Feder des Schriftstellers H.P. Lovecraft (mehr Informationen zu dem einflussreichen Schreiberling finden Sie rechts im Extrakasten „Tod und Teufel"). Im Spiel übernehmen Sie die Rolle des erfolgreichen Polizisten Jack Walters. Eigentlich trifft „ehemals erfolgreich" besser zu, denn der gute Mann hat Probleme. „Die habe ich auch", können Sie jetzt sagen, doch unser Schnüffler hatte jede Nacht dermaßen brutale Visionen, dass sein Oberstübchen schließlich durchknallte und er einen totalen Gedächtnisverlust erleidet. Nach sechs Jahren Psychiatrie entlässt man den Ärmsten wieder in die böse Welt, doch die Erinnerungen bleiben verloren. Gerade als er sich wieder ins bürgerliche Leben eingliedern will, bekommt er einen Anruf, der ihn auf die Spur einer okkulten Sekte führt. Seltsamerweise scheinen die satanischen Fuzzis seit langem an Walters interessiert zu sein, denn bei der Durchsuchung eines Unterschlupfs findet Jack dutzende Fotos, die seine Person zeigen. Alle stammen aus den letzten sechs Jahren ...

BÖSE MACHENSCHAFTEN

Die Fährte führt Sie an die Ostküste der USA in das verschlafene Nest Innsmouth. Hier spielt die Haupthandlung. Das Kaff ist dermaßen schmuddelig, dass sich höchstens Bahnhofspunker heimisch fühlen würden. So sehen die Einwohner aber auch aus – lethargisch und leichenblass schlurfen sie durch den Ort. Wenn Sie die Typen mit Hilfe der Aktionstaste ansprechen, machen diese Ihnen mit mürrischen Bemerkungen klar, dass Sie bloß wieder verschwinden sollen. Grafisch hinterlassen Charaktere und Häuser einen mittelmäßigen Eindruck. Die verwaschenen Texturen lassen die Optik wie ein Aquarell wirken. Das passt allerdings ganz gut, schließlich spielt *Dark Corners of the Earth* in den Zwanzigerjahren. Geschickt eingesetzte Effekte wie Fehler auf der Linse und gelegentliches Bildrauschen lassen das Spiel wie einen Film aus eben jener Zeit wirken, nur halt in Farbe.

WAS LANGE WÄHRT

In den ersten Stunden sammeln Sie Indizien über die gefährliche Sekte. Obwohl Sie dabei nicht einen Schuss


»Komisch, er ist gar kein Pferd, aber Tattoo wiehert.«

Noch bevor Ihnen dieser Typ etwas sagen kann, bricht er tot zusammen.

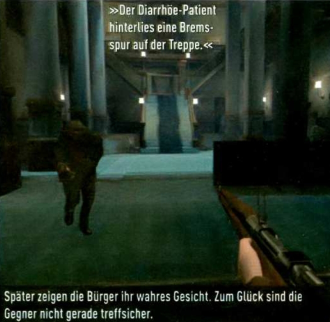

»Japanische Tentakelpornos: endlich auch ohne nervige Mädels.«

Die schleimigen Tentakel scheinen einen magischen Einfluss auf die Bewohner zu haben.



»Nach der Fußball-WM setzte man Klinsmann ein Denkmal.«

Der Hauptschauplatz des Spiels ist der dunkle Ort Innsmouth. Sämtliche Bewohner wirken lethargisch und unfreundlich. Was geht hier vor?



»Der Diarrhöe-Patient hinterlies eine Bremsspur auf der Treppe.«

Später zeigen die Bürger ihr wahres Gesicht. Zum Glück sind die Gegner nicht gerade treffsicher.



»Männer stehen auf große Melonen.«

In Innsmouth treffen Sie auf etliche Charaktere – wenn Sie dem falschen trauen, sind Sie verloren.



»Neue Hauptrolle beim *Tatort*: Joopi Heesters.«

Viele Personen sind auf seltsame Art und Weise ums Leben gekommen. Wer oder was steckt dahinter?

abgeben, ist die Sache ungeheuer spannend. Geheimnisvolle Zwischensequenzen, merkwürdige Dialoge und beängstigende Hintergrundgeräusche sorgen für eine beklemmende Atmosphäre. Im weiteren Spielverlauf geht es ruppiger zur Sache: Mit Schrotflinte, Trommelkarabiner und Brechstange zeigen Sie entstellten Zombie-Mutanten, wo der Hammer hängt – Lovecraft pur. Erwarten Sie allerdings kein Gemetzel à la *Doom 3*, bei dem Sie von einem Abschuss zum nächsten hüpfen, bei *Dark Corners of the Earth* sind die Ballerpassagen nur eingestreut. Dafür fordert *Cthulhu* Hirnschmalz dank kniffliger Rätseln und verwirrender Beziehungen zwischen den Charakteren. Wem Sie letztendlich trauen, liegt an Ihnen – ein Irrtum endet oft sofort im virtuellen Grab. Das kann gewaltig nerven, denn eine Schnellspeicherfunktion gibt es nicht. Nur an speziellen Punkten dürfen Sie den Spielstand sichern, doch diese liegen manchmal so weit auseinander, dass Sie durch das halbe Level latschen.

VERLETZ DICH!

Genauso einfallsreich wie die Geschichte sind viele kleine Spielelemente. So gibt es bei *Dark Corners* ein dynamisches Verletzungssystem. Je nachdem, ob Arme, Beine, Kopf oder Rumpf einen Treffer abbekommen haben, verändert sich die Spielbarkeit. Mit einem Wadenbeinbruch humpeln Sie nur noch schneckengleich durch die Gegend, während eine klaffende Wunde im Pixelbizeps Ihre Treffsicherheit beeinträchtigt. Finden Sie dann endlich ein Medi-Pack, gilt es zu überlegen, auf welches Körperteil Sie am meisten angewiesen sind (okay, okay, Männern fällt die Entscheidung leicht ...). Es kommt noch besser. Mit dem so genannten „Sanity-System" verdeutlichen die Entwickler sogar Emotionen, die Optik verschwimmt oder die Steuerung ist plötzlich unpräzise. Klasse! Aber bevor Sie jetzt losflitzen, um den Schocker zu kaufen, warnen wir Sie auch: Auf allem, was mit *Call of Cthulhu* zu tun hat, scheint ein Fluch zu liegen! Das bereits auf der E3 2001 angekündigte *Dark Corners of the Earth* (damals noch bei Fishtank) verschwand wegen etlicher Vertriebsquerelen jahrelang von allen Veröffentlichungslisten. Und ein weiterer PC-Titel aus dem Cthulhu-Universum, *Destinys End*, bleibt verschollen ... Ralph Wollner

Info: www.callofcthulhu.com

»Lieblingsimbiss-Kette von Armin M.: Kentucky fried Chicks. Hier: Drei Teile in der Box.«

Immer wieder finden Sie Überreste von Menschen.



»Hat einen Lauf: Schrotflinte.«

Mit der Schrotflinte reicht ein Schuss und die Feinde sind platt.

Tod und Teufel



Ein geheimnisvoller Mann: Howard Phillips Lovecraft war ein echter Meister des Bösen.

Ursprünglich stammt der Cthulhu-Mythos aus dem *Necronimicon* (*Das Buch der Toten Namen*). Dieses dunkle Werk soll der verrückte Araber Abdul Alhazred im Jahre 730 n. Chr geschrieben haben. Es wurde angeblich mit Blut auf Menschenhaut geschrieben. Der Amerikaner Howard Phillips „H.P." Lovecraft (1890-1937) kopierte die Idee für viele seiner Geschichten. Mit seinen Werken machte er die Cthulhu (eine außerirdische Rasse) 1926 weltbekannt und sorgte für viel Wirbel (etwa mit dem Buch *Der Fall Charles Dexter Ward*). Noch heute gilt er als einer der größten Horror-Schriftsteller und hat unter anderem Stephen King nachhaltig beeinflusst.

RALPH WOLLNER



Da mein Leben schon der reine Horror ist, bin ich froh, dass es anderen noch schlechter geht. Herr Walters ist auf jeden Fall total vom Schicksal gearscht und bekommt von allen Seiten mächtig auf die Glocke. Ich möchte nochmals betonen, dass *Dark Corners of the Earth* keine Ballerorgie, sondern vielmehr ein Miss-Marple-Abenteuer mit Zombies ist. Wegen der neuen Ansätze im Gesundheitssystem und der absolut gruseligen Inszenierung rechtfertigt der Titel allemal seinen Preis.

Call of Ctulhu

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	23. März 2006
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Headfirst
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

MINDESTENS
800 MHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Jack Walters ist auf sich allein gestellt – einen Mehrspieler-Modus gibt es nicht.

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	64%
SOUND	82%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Altbackene Grafik	-12%
Stellenweise zu viele lange Dialoge hintereinander	- 6%
Kaum Action in den ersten Stunden	- 5%
Später sauschwer	- 2%

GUT
Spannendes und super gruseliges Abenteuer mit subtilen Horror-Elementen.



75% EINZELSPIELER



»Bei epileptischen Anfällen: Ruhe bewahren!«

Dieser virtuelle Unteroffizier muss abtreten, weil er unsere Tarnung auffliegen lassen kann.

Da bleibt dir die Luft weg!

AUF AB 18-DVD DEMO

AUF DVD VIDEO

Bisher stand COMMANDOS für Strategiegeplänkel aus der Vogelperspektive. Nun wagt sich STRIKE FORCE in actionreiche Gewässer.

Erinnern Sie sich noch an einen gewissen Herisch Ali A.? Nein, wir meinen nicht Ihren örtlichen Dönerbudenbesitzer, sondern den Mörder von Rudolph Moshammer. Der unscheinbare Iraker packte sich Anfang vergangenen Jahres ein Elektrokabel und erdrosselte den sympathischen Modehändler. Wieso uns beim Spielen des Weltkriegs-Shooters *Commandos: Strike Force* die Mosi-Tragödie in den Sinn kam? Weil wir uns im Verlauf der sieben Spielstunden fast ständig wie Herr A. gefühlt haben. Denn im Action-Ableger der spanischen Taktik-Reihe *Commandos* würgt der Spieler häufiger als die Models von Karl Lagerfeld. Und zwar deutsche Pixel-Soldaten. Das hört sich zwar fies an, sorgt aber für Abwechslung inmitten des „Ich schieße euch alle über den Haufen"-Einheitsbreis gängiger virtueller Weltkriegs-Shooter.

FLOTTER DREIER

Was also unterscheidet *Commandos: Strike Force* von anderen Weltkriegs-Shootern wie *Brothers in Arms* oder *Call of Duty 2*? Mal abgesehen von der Taktik-Vergangenheit der *Commandos*-Serie, gibt es einen ganz einfachen Unterschied: Sie steuern im Verlauf des Abenteuers nicht nur einen, sondern drei unterschiedliche Soldaten, von denen maximal zwei in einer Mission zum Einsatz kommen. Mit der Tabulator-Taste schalten Sie zwischen den Charakteren hin und her. Zum einen wäre da das Aushängeschild der Vorgänger, der Green Beret. Der Elite-Söldner ist zuständig für die richtig harten Angelegenheiten. Wenn es darum geht, ein ganzes Heer von Feinden unschädlich zu machen oder gegnerische Kettenfahrzeuge mit Granaten zu beglücken, ist Green Beret Francis O'Brien der richtige Mann. Etwas weniger Aufmerksamkeit erregt Scharfschütze William Hawkins. Entweder sucht er den Dachboden eines Gebäudes auf, um weit entfernte Gegner mit dem Präzisionsgewehr auszuschalten, oder er schleicht lautlos mit Wurfmessern durch die Gegend. Der dritte im Bunde ist George Brown, der Elton John des Strike-Force-Trios. Als Spion bekommen Sie ihn in permanent wechselnden Kostümen zu sehen. Mal als gewöhnlicher Wehrmachtssoldat, dann als Offizier oder Gestapo-Heini. Hauptsache er bleibt unbemerkt, denn eine Bekleidung hohen Ranges erlaubt es Ihnen, sich unerkannt in den Reihen des Gegners zu bewegen. Ausnahme: Noch höhere Tiere, die Ihre Tarnung durchschauen und sogleich Alarm schlagen. Als Spion sind Sie also ständig auf der Suche nach Befehlshabern. Dies gestaltet sich aber vor allem zu Beginn recht mühsam und irritierend. In Verkleidung verbietet Ihnen das Programm nämlich, Schießeisen zu benutzen. Wollen Sie also jemanden leise abmurksen und holen die Pistole mit Schalldämpfer heraus, verschwindet die feindliche Uniform auf mysteriöse Weise vom Pixelkörper und

»Zum Glück gibt es noch keine E-Books, sonst müssten wir jetzt frieren.«

Erst mal in Verkleidung, dürfen Sie feindlichen Soldaten bei der Arbeit zusehen, ohne dass die Heinis etwas merken.

»Stirb, Hannelore!«

Der Green Beret ist für direkte Konfrontationen zuständig und nimmt gerade einen Soldaten ins Visier.

»Verdammt! Wer hat die Tür zum Klo offen gelassen?«

»Aber Herr Doktor! Diese Bleispritze soll wirklich helfen?«

In einem französischen Dorf helfen Sie den Widerstandskämpfern.

»Links im Bild: *Asteroids Multiplayer*.«

Die Gestapo-Uniform ist die ranghöchste und somit effektivste Verkleidung im Spiel.

Sie sehen in einer mehrere Sekunden langen Animation zu, wie sich Brown wieder anzieht. Dies hätten die spanischen Entwickler geschickter lösen können, um dem Spieler einige Frustsituationen zu ersparen.

AUF DIE GRÖSSE KOMMT'S AN

Die Gebiete, in denen sich die drei Protagonisten bewegen, sind allesamt weiträumig. Ob französische Dorf-Idylle, Schneelandschaften in Norwegen oder zerbombte Sowjet-Städte – die Levels der drei Kampagnen-Schauplätze sind durch die Bank gelungen und bieten viele Möglichkeiten der Konfliktbewältigung. So dürfen Sie sich beispielsweise in der Stalingrad-Mission durch Häuserruinen kämpfen, der Kanalisation einen Besuch abstatten oder auf offener Straße die Konfrontation mit Panzern und gegnerischen Soldaten suchen. Damit Ihnen im Kampf die Übersicht nicht flöten geht, bietet die praktische Übersichtskarte alle Informationen zu Ihrem Standort und den zu erfüllenden Zielen. Blöd: Zum Speichern klicken Sie sich nervig durchs Menü – eine Schnellspeichertaste fehlt nämlich.

SCHLEICH DICH!

Commandos: Strike Force bietet viele intelligente Ansätze. So macht es massig Laune, als Spion Uniformen zu sammeln. Dumm ist jedoch, dass sich in vielen Fällen die Rambo-Variante, also stupide herumzurennen und alle virtuellen Feinde zu erledigen, als weniger zeit-

Die Pyro-Mannen



Es war einmal eine Gruppe von spanischen Entwicklern, die mit einem 2D-Strategie-Geplänkel Geschichte schrieb ...

Ob die 125 Männer und Frauen der Pyro Studios gern Feuer legen, wissen wir nicht. Was wir aber wissen: Pyro ist für eine der populärsten Computerspielreihen der Welt verantwortlich. 1998 veröffentlichten die Madrider ihr Erstlingswerk *Commandos: Behind Enemy Lines*, das seinerzeit durch den taktischen und vor allem anspruchsvollen Spielverlauf überzeugte. Aus der Vogelperspektive steuerten Sie eine Bande US-Soldaten und Widerstandskämpfer. Drei Jahre darauf folgte *Commandos 2: Men of Courage*, das sogar für die Xbox und Playstation 2 umgesetzt wurde. Nebenbei versuchte sich Pyro an weiteren Echtzeit-Strategietiteln wie *Praetorians* (2003) und *Imperial Glory*, das erst vor wenigen Monaten bei uns erschien. Eins ist sicher: Faul sind die Spanier nicht.



»Abschlussfoto: Abi 1944.«

Die *Commandos*-Reihe gehört zu den bekanntesten Computerspielserien.

PC ACTION-Testlogbuch
Commandos: Strike Force



„Während man sich zu Beginn noch ziemlich schwer tut, kann Strike Force im späteren Verlauf richtig punkten."

LUKASZ CISZEWSKI

MONTAG, 13.02.2006 | 12:18 Uhr
Wochenanfang. Ein DVD-Rohling mit der Aufschrift *Commandos: Strike Force* liegt auf meinem Schreibtisch. Als Anhänger der Taktik-Reihe *Commandos* freue ich mich sehr, dem Green Beret und Co. in kompletten 3D-Umgebungen begegnen zu dürfen. Das einzige Problem: Ich liege noch in meinem Bett, denn ich habe heute Urlaub. Ätsch!

DIENSTAG, 14.02.2006 | 9:45 Uhr
Irgendwann endet auch das längste Wochenende. Genau wie Kollege Hesse und Iscitürk, bin ich riesiger Anhänger der US-TV-Serie *Die Sopranos*. Als ich mit der Kampagne in *Commandos: Strike Force* beginne, merke ich sofort, dass hier einige Synchronsprecher aus meiner Lieblingsserie am Start sind. Der Green Beret beispielsweise hat die deusche Stimme von Tony Soprano. Saugeil!

DIENSTAG, 14.02.2006 | 11:47 Uhr
Als Francis O'Brien stehe ich auf einem freien Feld, deutsche Fallschirmjäger und MGs attackieren mich. In Zusammenarbeit mit dem Scharfschützen soll ich die gegnerischen Angriffswellen abwehren. Deshalb will ich mich über die Flanken an die Maschinengewehrpositionen anschleichen. Ich hechte in das Waldstück, erspähe den Feind – und plötzlich ist die Mission zu Ende: „Sie haben zu viele Verbündete im Kampf verloren. Einsatz neu starten?" Huch, da habe ich wohl zu lange gebraucht, denke ich mir und beginne von vorn. Ein weiterer Versuch schlägt wieder fehl. Dann wird mir einiges klar. Das Programm will einfach nicht, dass ich die Gegner hinterrücks angreife, sondern mich mit meinen Kameraden zurückziehe. Spielerische Freiheit kann man so etwas nicht nennen. Nachdem ich die Mission auf die Art gespielt habe, wie es von den Machern vorgesehen war, macht es sogar richtig Laune.

DIENSTAG, 14.02.2006 | 14:07 Uhr
Der Spion ist definitiv der spannendste Charakter des Protagonisten-Trios. Als ich Offizieren und Gestapo-Teufeln auflauere und ihnen die Kleider vom Leib reiße, fühle ich mich ein wenig wie Sam Fisher im Zweiten Weltkrieg. Doch viele Kleinigkeiten verderben mir den Spaß: Wieso kann ich mit der schallgedämpften Pistole niemanden erledigen, wenn ich eine Uniform anhabe? Wieso braucht der Spion so ewig lange beim Anziehen? Wieso schießen die Waffen aus dem Zweiten Weltkrieg so punktgenau? Und warum haben die Pyro Studios sämtliche Waffen nicht wie üblich auf die Zahlentasten von 1 bis 0 gelegt, sondern nur auf einige wenige, sodass ich immer umständlich auf der Tastatur herumhämmern muss?

MITTWOCH, 15.02.2006 | 13:59 Uhr
Mittlerweile fallen mir die nervigen Details nicht mehr ins Auge, ich habe mich daran gewöhnt. Zusammen mit dem ehemaligen PC ACTION-Hardware-Redakteur Bernd Holtmann, der in unserem Zocklabor gerade die Xbox-Version testet, diskutiere ich die Vor- und Nachteile von *Commandos: Strike Force*. Wir sind einer Meinung: Zu Beginn könnten Menschen mit wenig Geduld austicken, später jedoch mausert sich der Titel in ein äußerst ansprechendes, taktisch angehauchtes Action-Spiel.

»Schönes Bild: Gebirgskammshot.«

Sie benutzen nur an einer einzigen Stelle ein Fahrzeug, nämlich dieses Boot hier.



»Nazi-Offizier: Klar, kenne ich ihn persönlich. Soll ich ihn dir mal vorstellen, Eva?«

In der französischen Kampagne besuchen Sie mitunter so ein Freudenhaus.

DAS ROCKT DICH WEG!

»Halt! Ich merke doch, dass mit dieser Zahnseide irgendetwas nicht stimmt!«

Es macht massig Laune, Mitgliedern der Gestapo aufzulauern und sie um die Ecke zu bringen.

DAS KOTZT DICH AN!



»Ego-Perspektive Pinoccio: Nasenkrebs.«

Ob Maschinenpistole oder Gewehr: Die Waffen sind sehr genau und deshalb nicht realitätsnah.

raubend erweist als das umständliche Geschleiche. Wann bewegt sich welcher Soldat von seiner Position? Benutze ich den Würgedraht oder doch lieber die Gasgranate? Oftmals stellten wir fest, dass wir einfach nur die Maschinenpistole einzusetzen brauchen, um möglichst schnell und effektiv voranzukommen. *Commandos: Strike Force* zwingt den Spieler nämlich nicht, unbemerkt zu agieren. In Titeln wie *Splinter Cell* hängt Ihnen gleich eine ganze Armee am Hintern, wenn Sie zu viel Krach machen. Der Druck, sich unauffällig zu bewegen, hätte *Strike Force* mehr Spieltiefe und Realismus verliehen.

WEITER GEHT'S!

Brothers in Arms und *Medal of Honor: Pacific Assault* hatten einen, *Call of Duty 2* auch. Die Rede ist von einem Mehrspielerpart, der in den meisten Fällen eher ein Anhängsel darstellt, als Genre-Konkurrenten der Güteklasse *Battlefield* wirklich gefährlich zu werden. Auch in *Strike Force* dürfen Sie sich mit bis zu 16 Spielern

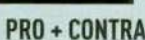
Vergleich




Splinter Cell: Chaos Theory

PRO + CONTRA
- + Grandiose Grafik
- + Klasse Spielprinzip
- + Spannende Geschichte
- – Teilweise zu dunkel

90 % EINZELSPIELER

Thief: Deadly Shadows

PRO + CONTRA
- + Dichte Atmosphäre
- + Feine Grafik
- + Toller Sound
- – Unnötige Karte

85 % EINZELSPIELER ABGEWERTET



Commandos: Strike Force

PRO + CONTRA
- + Drei Charaktere
- + Spannende Missionen
- + Klasse Sound
- – Bugs



77 % EINZELSPIELER

So spielt sich Commandos: Strike Force

Die Mission in Stalingrad stellt einen der spektakulärsten Einsätze im Spiel dar. Was es dabei zu tun gibt, sehen Sie hier.

1 KONTAKTIEREN

Danke, Genosse! Deutsche Truppen halten diesen sowjetischen General fest. Sie retten ihn und bekommen Sprengstoff als Belohnung.

2 SPRENGEN

Deutsche Panzer patrouillieren auf den zerbombten Straßen. Mit Hilfe des Dynamits knacken Sie aber jeden Tank.

OBERST PETROV

GREEN BERET

3 SCHLITZEN

Später machen Sie die deutschen Offiziere ausfindig und unschädlich. Doch Vorsicht! Viele haben einen Leibwächter an der Seite.

4 HELFEN LASSEN

Sollte Ihre Energie-Anzeige kritische Werte aufweisen, besuchen Sie am besten den freundlichen Sanitäter am Levelanfang.

auf den Schlachtfeldern des virtuellen Zweiten Weltkrieges messen. In drei Modi (Deathmatch, Team-Deathmatch und Sabotage) besuchen Sie durchweg Schauplätze der Einzelspielerkampagne. Gemäß des Spielprinzips wählen Sie aus drei Charakterklassen, egal, ob Sie sich den Alliierten anschließen oder den Achsenmächten. Erwarten Sie beim Mehrspieler-Modus keine spielerische Offenbarung, für ein paar lustige Runden mit Ihren Kumpels reicht es aber allemal.

SPRICH DICH AUS!

Die Bleispritzen in *Strike Force* nervten uns mehr als Quiz-Sendungen im Deutschen Sportfernsehen. Die Feinde fallen meistens nach nur einem Schuss um, manchmal fühlten wir uns wie beim munteren Moorhuhnschießen. Auf hundert Meter Entfernung trifft der Green Beret pixelgenau, weil die Wummen so gut wie nicht streuen. Zudem raten wir Ihnen, so selten wie möglich geduckt zu laufen. Das Gewackel der Kamera führt auf Dauer zur Erregung des Brechreizes, wie PC ACTION-Tester Ciszewski leidvoll erfahren durfte. Positiv hingegen sticht der Sound heraus: Entdeckt Sie ein feindlicher Befehlshaber, ertönt eine adrenalinsteigernde Orchestermusik, die Sie so lange begleitet, bis sich die brenzlige Situation beruhigt. Und auch in Sachen Sprachausgabe gibt es Gutes zu berichten. Zwar gestalten sich die Dialoge der zahlreichen Zwischensequenzen alles andere als lippensynchron, doch erkannten wir bei den Beteiligten einige bekannte Sprecher der US-Kultserie *Die Sopranos*. Kein Geringerer als Eberhard Haar, die markante Stimme des einen Mafiaboss mimenden James Gandolfini (Tony Soprano), spricht souverän den Green Beret Francis O'Brien. Zudem hörten wir Konstantin Graudus (Christopher Moltisanti) und Klaus Dittmann (Salvatore „Big Pussy" Bonpensiero) heraus. Klar, für Menschen, die sich nicht für Filme und Serien interessieren, mag dies ein uninteressantes Detail sein. Es ist aber



Nicht nur der Spion kann lautlos töten: Der Green Beret holt unauffällig sein Messer raus.

Während seine deutschen Kameraden nichts ahnen, befreien Sie diesen Wehrmachtssoldaten vom Lebenselend.

Mit dem Fernglas behalten Sie die feindlichen Aktivitäten im Auge.

»Praktisch: Flachmann für siamesische Zwillinge.«

In der Sowjet-Kampage sind Sie häufig in zerbombten Städten unterwegs.

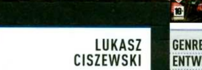
»Lief da nicht Stalin grad vorbei?«

vorbildlich, dass Eidos keine Laien aus der Fußgängerzone, sondern Profi-Sprecher für die Synchronisation von *Strike Force* engagiert hat.

AUGEN AUF!

Apropos Technik: Bei der Optik schwankten wir von „Wow, die Norwegen-Kampagne sieht echt fett aus!", bis „Oh Gott, da waren die Texturen in *Half-Life 1* schärfer!", was hauptsächlich an der Konsolenherkunft des Titels liegt. Auf den ersten Blick fällt auf, dass vor allem die Nichtspielercharaktere ein paar Polygone mehr vertragen hätten. Mitunter wirken Wehrmachtssoldaten und Freudenmädchen kantig und undetailliert. Störend sind die zahlreichen Programmierfehler. Lauern Sie beispielsweise einem ahnungslosen deutschen Soldaten auf, der gerade eine Holzkiste trägt, verschwindet diese, nachdem Sie ihn abgemurkst haben. Und nicht selten stecken Gegner unschön in Objekten oder Gebäuden. Im Gegensatz dazu sind die Licht- und Wasser-Effekte erste Sahne. Alles in allem lebt *Commandos: Strike Force* aber ja eben nicht von der Optik, sondern vom innovativen Spielprinzip, der Atmosphäre und den lässigen Charakteren. Dabei kommt auch Humor nicht zu kurz. Nach einem erfolgreich abgewehrten Angriff der Deutschen schaltet die Kamera auf den russischen General. Dieser hat sich jedoch während der ganzen Schlacht unter seinem Schreibtisch versteckt und kriecht sichtlich verstört, aber erleichtert aus seinem provisorischen Luftschutzbunker hervor ... *Strike Force* nimmt sich selbst nicht all zu ernst. Genau wie wir. Und das ist schön, trotz einiger spielerischer Ungereimtheiten. Lukasz Ciszewski

Info: http://csf.pyrostudios.com

LUKASZ CISZEWSKI

Keine Frage, *Commandos: Strike Force* hat das Zeug zum spielerischen Hit. Wären da nicht die vielen kleinen Ungereimtheiten, die den Spieler anfangs zur Weißglut bringen, würde der Titel in höhere Wertungsregionen vorstoßen. Merkwürdig ist jedoch, dass viele der nervigen Details im späteren Verlauf gar nicht mehr so stark ins Gewicht fallen und man darüber hinwegsehen kann. Schade jedoch, dass *Strike Force* genau dann plötzlich aufhört, wenn es am meisten Spaß macht.



HARALD FRÄNKEL

Ich sehe ähnliche Kritikpunkte wie Kollege Ciszewski. Mich stören sie offenbar nur weniger. Manchmal war ich sogar froh, nicht schleichen zu müssen, weil mir dauerhafte Leisetreterei richtig auf den Sack geht. Das ist ja auch der Grund, warum ich all die *Splinter Cells* dieser Welt nur mit einer möglichst langen Beißzange anfasse. Mir hat der *Commandos*-Action-Ableger sehr gut gefallen. Trotz der genannten Macken.

Commandos: Strike Force

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	17. März 2006
GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	Pyro Studios
VERTRIEB	Eidos
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,8 GHz, 256 MByte RAM, 3,1 GByte Platz auf der Festplatte, Windows 9x

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch, Team-Deathmatch, Sabotage; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	71%
GRAFIK	80%
SOUND	87%
STEUERUNG	77%
MEHRSPIELER	72%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Schleichen vorgesehen, aber spielerisch kaum sinnvoll	-13%
Spion umständlich zu bedienen	- 5%
Waffen treffen zu genau	- 2%
Kleine Fehler, unsichtbare Wände	- 2%
Wackelige Kamera beim Ducken	- 1%

GUT
Feiner Action-Ableger der Taktik-Serie mit einigen nervigen Macken.



77 %

EINZELSPIELER

QUIZ

Eignet sich Commandos: Strike Force für Sie?

Ob *Strike Force* das richtige Spiel für Sie ist, verrät unser grandioses Quiz. Und keine Angst, dafür müssen Sie bei keinem Fernsehsender anrufen.

1. WAS IST PYRO?

- ☐ a) Ein 1996 gegründetes Entwicklerteam mit Sitz in Madrid. [5 Punkte]
- ☐ b) Die populären *Commandos*-Schöpfer. Südeuropäer schauen doch alle gleich aus! [3 Punkte]
- ☐ c) Ein Selbsthilfezentrum für Pyromanen. [1 Punkt]

2. WAS SAGT IHNEN EHER ZU? LAUTLOS SCHLEICHEN ODER GNADENLOS BALLERN?

- ☐ a) Scheißegal, Hauptsache das Spiel taugt was! [3 Punkte]
- ☐ b) Beides! Ich will *Commandos*! Sofort! [5 Punkte]
- ☐ c) Beides ist moralisch verwerflich, da spiele ich lieber fernöstliche Kartenspiele. [1 Punkt]

3. *COMMANDOS: STRIKE FORCE* PRÄSENTIERT EINEN MÄNNLICHEN DREIER, DARUNTER DEN *COMMANDOS*-VETERANEN GREEN BERET. SIND DAS NICHT ZWEI CHARAKTERE ZU VIEL, DIE ES ZU STEUERN GILT?

- ☐ a) Ein Weib hätte dem Trio gut getan. Doch ich habe kein Problem mit Multitasking. [3 Punkte]
- ☐ b) Definitiv. Ich bin nämlich heterosexuell. [1 Punkt]
- ☐ c) Green Beret! Green Beret! Green Beret! Green Beret! Green Beret! [5 Punkte]

4. *STRIKE FORCE* IST EIN WEITERER TITEL IM ZWEITEN WELTKRIEG. STELLT DIES EIN PROBLEM FÜR SIE DAR?

- ☐ a) Können Schweine fliegen? [5 Punkte]
- ☐ b) Gähn! Zweiter Weltkrieg ist mittlerweile genau so langweilig wie das Sexleben eines Rentners! [1 Punkt]
- ☐ c) Nicht, wenn das Spielprinzip stimmt. [3 Punkte]

5. WIE WICHTIG IST IHNEN DIE GRAFISCHE DARSTELLUNG IN EINEM SPIEL?

- ☐ a) Ich spiele aus Überzeugung nur Spiele mit *Unreal*-, *Doom 3*- oder *Source*-Engine. Für alles andere ist meine Zeit viel zu kostbar! [1 Punkt]
- ☐ b) *Tetris* sieht grottig aus, macht aber trotzdem Spaß. [3 Punkte]
- ☐ c) Ich stand schon beim *Commandos*-Erstling auf Vogelperspektive und Pixel-Männchen. Wenn ich etwas Attraktives sehen will, schaue ich mir einen Angelina-Jolie-Film an! [5 Punkte]

6. UND WIE SIEHT ES MIT DER AKUSTIK AUS?

- ☐ a) Akustik ist sehr wichtig! Am liebsten wäre mir ein Orchestralsoundtrack! [5 Punkte]
- ☐ b) So lange sich das Spiel nicht anhört wie Verona Pooth beim Moderieren, bin ich ein glücklicher Mensch. [3 Punkte]
- ☐ c) Seitdem mir ein Kumpel einen Silvesterböller ins Ohr gesteckt hat, nehme ich nur noch einen permanenten, piependen Soundeffekt wahr. [1 Punkt]

DIE AUSWERTUNG 21-30 Punkte: Los! Ab in den Laden und kaufen Sie sich endlich das Spiel, Sie hoffnungsloser *Commandos*-Fanatiker! 11-20 Punkte: *Strike Force* ist ein nettes Actionspiel, das Ihnen gefallen könnte. Sie dürfen einen Blick wagen. 6-10 Punkte: Warum Menschen wie Sie PC ACTION kaufen, ist genauso unbegreiflich wie die Dummheit der US-Regierung.

Prüfstand: Commandos: Strike Force

In COMMANDOS: STRIKE FORCE rückt Ihr Helden-Trio in der Ego-Perspektive gegen die Pixel-Krauts vor. Verglichen mit den Vorgängerteilen sind die Hardware-Anforderungen zwar deutlich gestiegen, fallen aber dennoch moderat aus.

MAXIMALE DETAILS



Alle Texturen haben einen hohen Detailgrad, die Partikeleffekte für den Rauch und das Feuer sehen realistisch aus. Der Entstörfilter-Effekt verleiht der Szenerie eine eigenwillige Optik.

MINIMALE DETAILS



Die Texturen sind deutlich weniger detailliert und wirken schlicht. Alle Schatten sowie die auf alt getrimmte Entstörfilter-Opitk fehlen und auch die Darstellung des Rauches und Feuers ist simpel.

Tuning-Tipps

Um *Commandos: Strike Force* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- □ 2,5 GHz
- □ 512 MByte
- □ Geforce 6800/Radeon X800 Pro

Mit 1,5 GHz, 256 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra/Radeon 9200 sollten Sie:

- □ Als Auflösung 800x600 wählen
- □ Den Entstörfilter ausschalten
- □ Das Anti-Aliasing auf „Aus" stellen
- □ Die Schatten deaktivieren
- □ Bei der Option „Texturenfilter" und „Textur-Qualität" „Niedrig" einstellen
- □ Unter „Modell-Qualität" und „Effekt-Qualität" die Einstellung „Niedrig" wählen
- □ Die Wasserqualität auf „Niedrig" reduzieren

Mit 2 GHz, 512 MByte Arbeitspeicher und Geforce 6600/Radeon 9800 Pro sollten Sie:

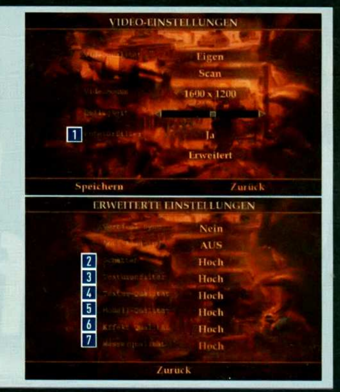
- □ Mit einer Bildschirmauflösung von 1.024x768 spielen
- □ Den Entstörfilter deaktivieren
- □ Das Anti-Aliasing ausschalten
- □ Bei „Schatten" „Niedrig" einstellen
- □ Den Texturenfilter auf „Mittel" setzen
- □ Die mittlere Textur-Qualität anwählen
- □ Die Modell-Qualität auf den Wert „Mittel" stellen
- □ Unter „Effekt-Qualität" die Option „Mittel" wählen
- □ Bei „Wasserqualität" „Niedrig" auswählen

Mit 3 GHz, 1 GByte Hauptspeicher und Geforce 6800 GT/Radeon X850 XT sollten Sie:

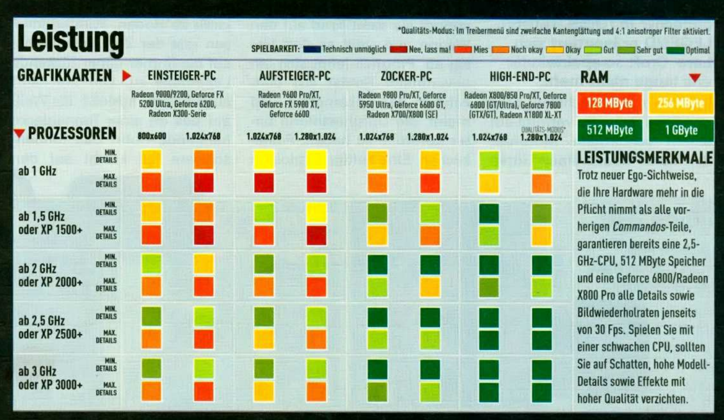
- □ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 auswählen
- □ Den Entstörfilter einschalten
- □ Alle Grafikoptionen auf den jeweiligen Höchstwert stellen
- □ Unter Anti-Aliasing den Wert „2x" anwählen
- □ Im Treiber einen vierfachen anisotropen Texturenfilter einstellen

Das Menü: Video- und erweiterte Einstellungen von Commandos Strike Force

1. **Entstörfilter:** Dieser Effekt spendiert dem Spiel zwar einen gewollt pixeligen, antiquierten Look, kostet aber auch Grafikleistung. Daher erst ab Geforce 6800 oder Radeon X800 Pro aktivieren.
2. **Schatten:** Für die Geometrie-Berechnungen der Figuren- und Objektschatten ist Ihre CPU verantwortlich. Erst wenn diese mit mehr als 2,5 GHz taktet, können Sie hier den Wert „Hoch" einstellen.
3. **Texturenfilter:** Spieler mit einer leistungsschwachen Grafikkarte sollten an dieser Stelle „Niedrig" wählen. Gönnen Sie sich ab einer Geforce 6600/Radeon 9800 Pro einen Texturenfilter mit mittlerer, ab einer Geforce 6800/Radeon X800 Pro einen mit hoher Qualitätsstufe.
4. **Textur-Qualität:** Eine niedrige Textur-Qualität ist wegen der miesen Optik nur bei Härtefällen (Geforce 6200/Radeon 9200) empfehlenswert.
5. **Modell-Qualität:** Hier legen Sie fest, wie aufwändig die Spielfigur-Geometrie ausfallen soll. Ab 2,5-GHz können Sie „Hoch" auswählen.
6. **Effekt-Qualität:** Für Partikeleffekte wie Rauch, Feuer oder Schnee in der höchstmöglichen Qualität, benötigen Sie mindestens einen Prozessor mit 2,5 GHz Rechenleistung.
7. **Wasserqualität:** Leistungsschwache Grafik-Hardware ist mit einer hochwertigen Wasserdarstellung überfordert. Wählen Sie deshalb „Low".



Leistung



LEISTUNGSMERKMALE

Trotz neuer Ego-Sichtweise, die Ihre Hardware mehr in die Pflicht nimmt als alle vorherigen *Commandos*-Teile, garantieren bereits eine 2,5-GHz-CPU, 512 MByte Speicher und eine Geforce 6800/Radeon X800 Pro alle Details sowie Bildwiederholraten jenseits von 30 Fps. Spielen Sie mit einer schwachen CPU, sollten Sie auf Schatten, hohe Modell-Details sowie Effekte mit hoher Qualität verzichten.



Mit dem Seil kann Frau Croft auch in die entlegenen Winkel der Levels gelangen.

»Der MTV-Generation angepasst: Der Glöckner von Notre Dame.«

Das ist deine Busenfreundin!

Wer hätte das gedacht? In TOMB RAIDER: LEGEND präsentiert sich Lara Croft so spektakulär wie lange nicht mehr.

PC ACTION GOLD 5-2006

Irgendwo in Kasachstan: Eine attraktive Brünette verfolgt auf einem schnittigen Motorrad der Marke Ducati einen Güterzug durch die verschneite Pampa. Kurz vor einer Brücke springt sie samt Krad auf den Wagon und stellt es dort lässig ab. Plötzlich lehnt sich ein bewaffneter Soldat aus dem Fenster der Lokomotive und meint, die Unruhestifterin unter Kontrolle zu haben. Pustekuchen. Eine heftige Explosion auf den Gleisen unterbricht das muntere Miteinander, die Frau wirft ihre angesengte Winterjacke zu Boden. Währenddessen rast der Zug ungebremst auf die immer näher rückende Lagerhalle zu. Um die Fahrt aufzuhalten, schießt das Weib auf das an einer Tunneldecke hängende Rohr. Das tonnenschwere Teil kracht auf den Boden, der Zug entgleist und verwüstet alles ... Die Frau mit dem Pferdeschwanz ist tot!? Nein, im letzten Moment konnte sie an ein Seil hechten und sich retten. Aber Brände und Zerstörung, wohin das Auge blickt. Wow! Hollywood-Regisseure hätten diese Action-Sequenz nicht spektakulärer inszenieren können. Wer jetzt meint, dass eine ballernde und Motorrad

Fleischbeschau

Im Laufe der Jahre hat *Tomb Raider*-Heldin Lara Croft viel erlebt. Eine Reise in die Vergangenheit.

Was dem geschulten Zockerauge sofort auffällt: Im Gegensatz zu den Vorgängern besitzt Lara im aktuellen Teil deutlich weniger Oberweite. Skandal!

Tomb Raider 1996

Tomb Raider 2 1997

Tomb Raider 3 1998

Tomb Raider 4 1999



Im Zusatz-Modus „Croft Manor" durchsuchen Sie Laras Haus nach Geheimnissen und Gegenständen.

Neulich in Nepal: Vor den Augen Buddhas schwingt sich Lara zum nächsten Rätsel.

Hier schießt die Croft auf das in der Einleitung erwähnte Rohr – kurz darauf fliegt alles in die Luft.

fahrende Frau nichts mit Realismus zu tun hat, mag wohl Recht haben. Aber es ist eine wahre Augenweide, der Dame mit dem Namen Lara Croft beim Turnen zuzuschauen. Wir danken dem Spielegott, dass er in *Tomb Raider: Legend* der totgeglaubten britischen Archäologin eine neue Chance gegeben hat. Halleluja!

EIN NEUES LEBEN

„Lara Croft? Die braucht doch echt kein Mensch mehr!" – So lautet die herrschende Meinung in der Zockergemeinde. Wir müssen zugeben, dass wir nach dem spielerischen Desaster des Vorgängers *Tomb Raider: The Angel of Darkness* ebenfalls Bedenken hatten, ob ein weiteres Comeback die alten Vorzüge der legendären Abenteuer-Serie wieder aufleben lassen kann. Wir nahmen den neusten Titel aus dem Hause Crystal Dynamics (*Project: Snowblind, Legacy of Kain: Soul Reaver 2*) auseinander und stellen überraschenderweise fest: Wer sich *Tomb Raider: Legend* entgehen lässt, verpasst eines der besten Action-Adventures seit Jahren. Doch fangen wir mal ganz von vorn an. Die frische *Tomb Raider*-Episode beginnt mit einer Zwischensequenz aus Laras Jugend. Zusammen mit ihren Eltern sitzt die Kleine in einem Flieger, der über Nepal abstürzt – und sie überlebt. Überhaupt setzt *Legend* – viel mehr als die Vorgänger – auf eine interessante Story rund um das berüchtigte Schwert Excalibur und den fiesen Bösewicht Rut-

PC ACTION-Testlogbuch Tomb Raider: Legend





„Scharf, abwechslungsreich, spannend – das neueste *Tomb Raider* übertrifft all unsere Erwartungen."

LUKASZ CISZEWSKI

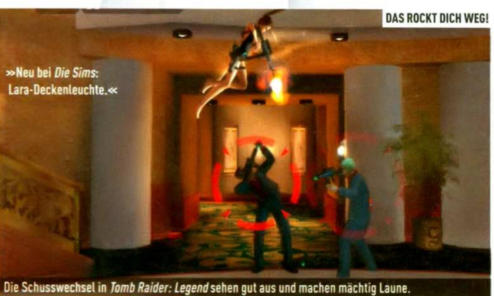
MONTAG, 06.03.2006 | 13:14 Uhr
Endlich! Der PR-Manager von Eidos, Sven Liebold, ist in den heiligen Redaktionshallen angekommen. Im Gepäck: *Tomb Raider: Legend*. Hurra! Doch anstatt einer DVD packt Herr Liebold seinen MP3-Player aus: „Jetzt musst du nur noch die zehn Gigabyte von meinem Player laden", erklärt er mir. Puh, das kann dauern ...

MONTAG, 06.03.2006 | 13:33 Uhr
Der Datentransfer ist beendet, ich stecke noch schnell den USB-Adapter für mein Playstation-2-Gamepad an den PC und lege los. Schon nach den ersten Sekunden bilden sich Menschentrauben um mich herum: „Wow, das schaut ja gar nicht mal schlecht aus!", raunt es durch die Räumlichkeit. Lara springt, klettert, schwimmt so schön wie noch nie. Wer bisher meinte, Frau Croft wäre tot, kriegt mit *Tomb Raider: Legend* den Gegenbeweis geliefert. Ich bekomme meine Augen nicht mehr vom Bildschirm und zocke nonstop. Schließlich muss übermorgen der Artikel im Kasten sein.

MONTAG, 06.03.2006 | 15:27 Uhr
Unglaublich! Eben habe ich Lara in einem schicken schwarzen Kleid durch eine Party in einem Tokioter Penthouse gesteuert. Sie ist nämlich mit einem alten Bekannten verabredet. Doch die Archäologin bekommt unerfreuliche Gesellschaft, eine Horde bewaffneter Yakuza-Mafiosi sucht Streit. Die Croft hüpft elegant über die Theke, zieht ihre Stöckelschuhe aus, macht sich einen Zopf und legt die Waffenhalter um. Ein paar Magazine und Zeitlupenbewegungen später liegen die hässlichen Kerle am Boden. *Tomb Raider: Legend* bietet eine perfekte Mischung aus Rätsel- und Actioneinlagen. Ich bin begeistert. Doch was ist das? Ein blinkendes Windows-Fenster zeigt mir einen „schweren Fehler" an. Ich frage nach und erfahre vom Herrn Liebold, dass die PC-Fassung noch „etwas instabil" sein könnte. Aber bis auf diese Situation lief unsere Testversion einwandfrei. Nun denn, dann spiele ich den Rest des Levels auf der Xbox 360 nach, die sogar einen Tick schöner aussieht als die ohnehin gelungene PC-Fassung.

MONTAG, 06.03.2006 | 19:19 Uhr
Lara reist nach England und will in einem alten Museum um King Arthur und die Tafelrunde nach Geheimnissen suchen. Ein weiteres Mal staune ich über die Detailverliebtheit der Macher. An jeder Ecke des verwüsteten Ausstellungsraumes finden sich Pappfiguren, vor denen Lautsprecher stehen. Aktivieren Sie diese, ertönt die Stimme des Museumssprechers. Bei den darauf folgenden Rätseln sind ein paar harte Nüsse dabei, doch alles in allem sind die Levels schön und logisch gestaltet. Somit ersparten uns die Macher Frustsituationen. Vorbildlich!

DIENSTAG, 07.03.2006 | 11:46 Uhr
Ich habe *Tomb Raider: Legend* durchgezockt. Das Spiel ist unglaublich packend und lässt an keiner Stelle Langeweile aufkommen. Laras neueste Episode legt die Messlatte fü kommende Action-Adventures höher. Danke, Crystal Dynamics!



DAS ROCKT DICH WEG!

»Neu bei *Die Sims*: Lara-Deckenleuchte.«

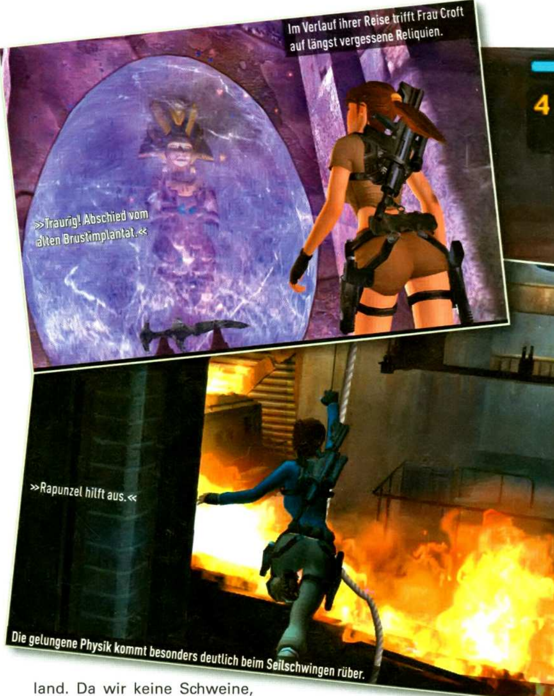
Die Schusswechsel in *Tomb Raider: Legend* sehen gut aus und machen mächtig Laune.



DAS KOTZT DICH AN!

»Schau ihr in die Augen. Schau ihr in die Augen. Schau ihr in die Augen ...«

Verdammt! Sogar Laras Butler würde sie gern mal nackt sehen. Blöderweise hat sie immer was an.



Im Verlauf ihrer Reise trifft Frau Croft auf längst vergessene Reliquien.

»Traurig! Abschied vom alten Brustimplantat.«

»Rapunzel hilft aus.«

Die gelungene Physik kommt besonders deutlich beim Seilschwingen rüber.

land. Da wir keine Schweine, sondern gutmütige Redakteure sind, verraten wir Ihnen keine weiteren Story-Details.

BEWEG DEINEN HINTERN!

Worüber wir aber etwas verraten, ist der Abwechslungsreichtum der Stationen rund um die Welt, die Sie als Lara bereisen. Ob Großstadtdschungel in Tokio, Tempelruinen in den südamerikanischen Anden oder Museumskatakomben in Großbritannien – die Protagonistin kommt wie in ihren Anfangsjahren mächtig herum. Sie beginnen *Tomb Raider: Legend* in den malerischen Berglandschaften Boliviens und machen sich erst einmal mit der Palette an Fertigkeiten vertraut. Diese reichen von simplen Klettereien, die stark an Hüpf-Konkurrent *Prince of Persia* erinnern, bis hin zu Schusswechseln, die aus einem Actionfilm stammen könnten. Hämmern Sie beispielsweise beim Rennen auf die Sprungtaste, vollführt Frau Croft eine ellenlange Bewegungskombo mit akrobatischen Salti und Ausweichmanövern. Sogar eine ganze Horde von Söldnern kann Ihnen dann kein Haar mehr krümmen. Um die Typen endgültig loszuwerden, greift Lara auf ihre populären Doppelknarren oder herumliegende automatische Schießeisen zurück. Später treffen Sie auf gut ausgerüstete Gegner mit Schutzschilden, die Sie mit einem geschickten Sprung an



Vergleich







Tomb Raider: Legend	PoP: The Two Thrones	TR: The Angel of Darkness
PRO + CONTRA	PRO + CONTRA	PRO + CONTRA
+ Technisch fast einwandfrei	+ Schicke Optik	+ Hoher Rätselanteil
+ Abwechslungsreiche Story	+ Orientalisches Flair	– Schwammige Steuerung
+ Clevere Rätsel	+ Spektakuläre Klettereinlagen	– Viele Bugs
+ Super Action-Sequenzen	– Einige Trial&Error-Passagen	– Schwache Optik
90 % EINZELSPIELER	87 % EINZELSPIELER	66 % EINZELSPIELER ABGEWERTET











Die Zeitlupenbewegungen gehören zu Laras neuen Fertigkeiten. In der Luft nehmen Sie gleich mehrere Gegner aufs Korn.

◄Scharf: das rote Abendkleid.

►Das Outfit kam schon bei den Vorgängern zum Einsatz.

►Sogar als Laras Freundin dürfen Sie in *Legend* herumlaufen.

►Klassisch: Die Klamotten aus dem Erstlingswerk.

Lass die Hüllen fallen!

Finden Sie genug Artefakte, gibt es Bonus-Kostüme.

►In kälteren Regionen wird's Zeit für eine Winterjacke.

◄Lara zeigt Flagge und trägt den Union Jack auf den ... ähm, der Brust.

die Brust überwältigen – und zwar in Zeitlupe. Lara hechtet in geschmeidigen Animationen durch die Luft, dreht elegant eine Pirouette und feuert hinterrücks auf den jeweiligen Pixel-Söldner, um ihm am Boden einen letzten Tritt zu verpassen. So beeindruckend haben wir die Croft ewig nicht mehr bestaunen dürfen.

PACK ES AN!

Half-Life 2 war der erste Versuch, eine Physik-Engine in den Spielverlauf eines Actionspiels zu integrieren. *Tomb Raider: Legend* beschränkt sich aber nicht wie Valves Edel-Shooter auf Physikspielereien. Die Bewegung von Umgebungsgegenständen ist ein zentraler Bestandteil der Rätseleinlagen. Beispiel: Um einen verschlossenen Durchgang öffnen zu können, schleppen Sie eine massive Kiste auf einen Schalter über der Tür. Dafür stehen Ihnen eine riesige Buddha-Statue und eine Waage zur Verfügung, die Sie mit Gewichten bestücken.

LANGEWEILE? NIX DA!

Fassen wir also zusammen, was uns an *Tomb Raider: Legend* gefällt: Die abwechslungsreichen Schauplätze bieten ein intelligentes Leveldesign mit spaßigen Kletterpassagen, die nicht frustrierend wie in beispielsweise *Prince of Persia: The Two*

So spielt sich: Tomb Raider: Legend

Lara Croft beweist ein weiteres Mal, dass sie ziemlich gelenkig ist. Wow!

1 KÄMPFEN So haben Sie die Britin noch nie gesehen: In feinen Kampfanimationen heizt sie ganzen Gegnerscharen ein.

2 KLETTERN Klettern gehört seit eh und je zu Laras Berufsbeschreibung.

3 RÄTSELN Nein, das Objekt vor Frau Croft ist nicht eines von Lolo Ferraris Silikonkissen, sondern eine Steinkugel. Indy lässt grüßen.

4 SCHWIMMEN Lara, halt die Luft an! Das hilft nicht nur bei der Partnersuche, sondern auch in Unterwasserarealen.

5 REITEN Schon seit dem Erstlingsteil dürfen wir Lara auf dem Motorrad bestaunen. Nun steuern Sie die heiße Ducati sogar selbst.

6 REAGIEREN An bestimmten kritischen Situationen müssen Sie die eingeblendeten Tastenkombinationen ausführen, damit Lara nicht ins Gras beißt.



»Schießt sich den Weg frei: Melonenschmugglerin.«

Die doppelten Pistolen verfügen über unendlich Munition – so geht Lara niemals der Saft aus.

Thrones ausfallen, weil *Legend* nie auf die Versuch-und-Irrtums-Methode setzt und das Checkpoint-Speichersystem tadellos funktioniert. Zudem lockern zahlreiche Action-Ereignisse das Geschehen auf, wie das Finale der Zugverfolgung. Hierbei blinken in bestimmten Situationen Tasten auf dem Bildschirm, die es zeitig zu drücken gilt. Ab und an schwingt Lara Croft ihren knackigen Hintern auf die anfangs erwähnte Ducati und springt damit von Hochhäusern oder rast durch die Wüste. Langeweile kommt im Verlauf der knapp acht Spielstunden nie auf. *Tomb Raider: Legend* macht spielerisch alles richtig, die Steuerung funktioniert tadellos, ein Gamepad birgt leicht Vorteile. Haben wir noch was vergessen? Ach ja, die Grafik!

PACK ES AN!

Technisch bietet der jüngste *Tomb Raider*-Titel keinen Grund zum Meckern. Laras Animationen sind allererste Sahne, die Landschaften präsentieren sich detailliert und bieten massig Lichteffekte, lebhaft wirkende Vegetation und hübsche Kletterareale. Dabei gibt es in der fertigen Verkaufsfassung, die im April erscheint, einen Menüpunkt namens Next Generation Content. Diese Funktion bietet den höchsten Detailgrad und sämtliche Grafikspielereien, die auch bei der einen Tick hübscheren Xbox-360-Fassung zum Einsatz kommen. Diese Luxus-Optik stand uns beim Zeitpunkt des Tests nicht zur Verfügung, trotzdem klebten wir die ganze Zeit gebannt am Monitor und bestaunten die feinen Levelwelten. Lediglich einzelne Stellen wiesen unscharfe Texturen oder kantige Objekte auf, doch dieses Manko ist kaum der Rede wert. Auch der Sound kommt gut. Dramatische Hintergrund-Klänge begleiten hektische Abschnitte und der ständige, stellenweise sehr witzige Funkkontakt zwischen Lara und ihrem Einsatzteam lockert das Geschehen auf. Beispiel gefällig? In Nepal beschwert sich Frau Croft über die unmenschlichen Minustemperaturen, woraufhin sich ihr weit entfernter Kollege zum Ausspruch hinreißen lässt: „Bin ich froh, dass ich hier im Warmen sitze!" Und wir merken bei solch gelungenen Titeln mal wieder, wie froh wir sind, Spieleredakteure zu sein. Lukasz Ciszewski

Info: www.tombraider.de



»Kata Komben ist der Bruder von Kater Karlo.«

Rutlands brutale Söldner greifen mit einem Maschinengewehr an.



»Bitte »Weggucken! Ich muss jetzt kotzen, um meine Figur zu halten.«

In den südamerikanischen Anden finden Sie sich an solch malerischen Schauplätzen wieder.



LUKASZ CISZEWSKI

Ich bin frisch verliebt. Und zwar nicht in Laras Hintern, sondern in den actiongeladenen und cleveren Spielverlauf von *Tomb Raider: Legend.* Der Titel motiviert von Anfang bis Ende, echte Kritikpunkte gibt es kaum. Lediglich die Optik bei den Motorrad-Sequenzen präsentiert sich nicht so spektakulär wie im Rest des Spiels. Ansonsten bewegt sich der Titel spielerisch und technisch auf allerhöchstem Niveau. Mit den abwechslungsreichen Schauplätzen und intelligenten Physik-Rätseln übertrifft *Tomb Raider: Legend* sämtliche Vorgänger und viel Konkurrenz. Die freispielbaren Boni, etwa Kostüme und Waffen-Verbesserungen, verleiten zum mehrfachen Durchspielen. Für mich ist Laras neuestes Abenteuer der erste richtige Action-Hit des Jahres!



AHMET ISCITÜRK

Wenn eine Frau gut aussieht, darf die meiner Meinung nach mehr falsch machen als eine weniger attraktive Tussi. Deshalb hab ich Lara Croft auch verziehen, dass ihre letzten Abenteuer eher meinen Rektalbereich ansprachen. *Tomb Raider: Legend* ist da schon eine ganz andere Nummer. Dieses Spiel ist auch ohne den immer noch existierenden Lara-Bonus eine Sahneschnitte. Vor allem die Physik-Rätselchen rocken mir die restlichen Haare vom Kopf. Ist eben unterhaltsamer als immer nur Objekte hin- und herzuschieben oder den x-ten Schalter zu betätigen. Richtig angenehm fand ich auch die verschiedenen sexy Klamotten, die meine feminine Seite voll zur Geltung bringen. Muahahaha!



Tomb Raider: Legend

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	7. April 2006
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Crystal Dynamics
VERTRIEB	Eidos
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, Win2000/XP, 64-MByte-Grafikkarte, 9,9 GByte HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Lara haben Sie ganz für sich allein.

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	84%
SOUND	87%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	–

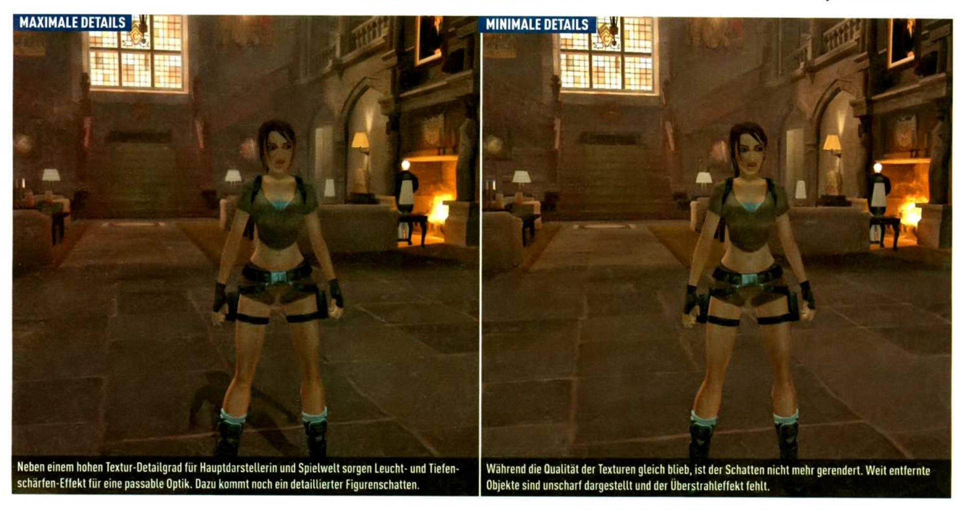
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Keine Schnellspeicherfunktion	- 3%
Kamera gelegentlich hakelig	- 3%
Optik der Motorradszenen teilweise öde	- 2%
Zu wenig Zeitlupenbewegungen	- 2%

SEHR GUT
Durchweg spannendes und fast fehlerfreies Action-Adventure mit scharfer Protagonistin.

90%
EINZELSPIELER

Prüfstand: Tomb Raider: Legend

Nach langer Abstinenz kehrt Lara Croft auf den Bildschirm zurück. Obwohl man der Polygon-Schönheit und ihrer Abenteuerwelt eine neue Optik spendierte, lässt sich TOMB RAIDER: LEGEND bereits mit einem Mittelklasse-PC optimal zocken.



Neben einem hohen Textur-Detailgrad für Hauptdarstellerin und Spielwelt sorgen Leucht- und Tiefenschärfen-Effekt für eine passable Optik. Dazu kommt noch ein detaillierter Figurenschatten.

Während die Qualität der Texturen gleich blieb, ist der Schatten nicht mehr gerendert. Weit entfernte Objekte sind unscharf dargestellt und der Überstrahleffekt fehlt.

Tuning-Tipps

Um *Tomb Raider: Legend* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- □ 2 GHz
- □ 512 MByte RAM
- □ Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT

Mit 1 GHz, 256 MByte Speicher und Radeon 9200/Geforce 6200 sollten Sie:
- □ Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- □ Die Option „Next Generation Content" auf „Off" stellen
- □ Auf die „Fullscreen Effects" verzichten
- □ Unter „Depth of Field" „Off" einstellen
- □ Das Fullscreen Anti-Aliasing deaktivieren
- □ Die Schatten ausschalten

Mit 1,5 GHz, 512 MByte RAM und Geforce 6600/Radeon 9600 XT sollten Sie:
- □ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- □ Unter „Next Generation Content" „Off" auswählen
- □ Die „Fullscreen Effects" deaktivieren
- □ Bei „Depth of field" „Off" einstellen
- □ Das Fullscreen Anti-Aliasing ausschalten
- □ Die Schatten aktivieren

Mit 2 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT sollten Sie:
- □ Als Auflösung 1.280x1.024 einstellen.
- □ Bei „Next Generation Content" „Off" wählen
- □ Die Optionen „Fullscreen Effects", „Depth of Field" und „Shadows" einschalten
- □ Die Kantenglättung deaktivieren

Mit 3 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT-PE solten Sie:
- □ Als Auflösung 1.600x1.200 wählen
- □ Die Option „Next Generation Content" einschalten
- □ Alle weiteren verfügbaren Einstellungen aktivieren
- □ Im Grafikkartentreiber einen vierfachen anisotropen Texturfilter anwählen

Die Menüs: Display und Display Mode von *Tomb Raider: Legend*

1 Display Mode (Width/Height): Da *Tomb Raider: Legend* mit Einsteiger-Karten wie einer Geforce 6200/Radeon 9200 passabel spielbar ist, sollten Sie hier schon eine Auflösung von 1.024x768 wählen. Ab Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT können Sie sogar 1.280x1.024 , ab Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT 1.600x1.200 einstellen.

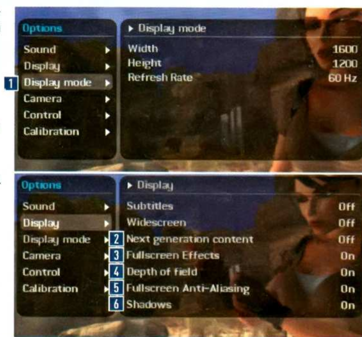
2 Next Generation Content: Hiermit aktivieren Sie Grafik-Extras. Da die Option in der uns vorliegenden Testversion nicht zur Verfügung stand, können wir keine Aussage darüber treffen, ob zwei GHz und Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT ausreichend leistungsstark sind.

3 Fullscreen Effects: Der Leucht- und Unschärfe-Effekt kostet viel an Grafikleistung. Daher erst ab Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT aktivieren.

4 Depth of Field: Leistungsschwache Grafik-Hardware ist mit dem Tiefenschärfe-Effekt überfordert. Schalten Sie ihn deshalb ab.

5 Fullscreen Anti-Aliasing: Mit geglätteten Kanten sieht das Spiel deutlich besser aus. Wollen Sie mit Anti-Aliasing spielen, muss allerdings eine Geforce 6800/Radeon X800 Pro in Ihrem PC stecken.

6 Shadows: Nur Geforce 6200/Radeon 9200 sind mit der Schattendarstellung überfordert. Ab einer Geforce 6600/Radeon 9600 XT sollten Sie die Schatten dann einschalten.



Leistung

*Qualitäts-Modus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Nee, lass ma! · Mies · Noch okay · Okay · Gut · Sehr gut · Optimal

GRAFIKKARTEN ▶		EINSTEIGER-PC		AUFSTEIGER-PC		ZOCKER-PC		HIGH-END-PC	
		Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie		Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600		Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)		Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra), Geforce 7800 (GTX/GT), Radeon X1800 XL-XT	
▼ PROZESSOREN		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	QUALITÄTS-MODUS* 1.280x768
ab 1 GHz	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 1,5 GHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2 GHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3 GHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

RAM ▼

128 MByte	256 MByte
512 MByte	1 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Trotz sichtbar überarbeiteter Optik fallen die Hardware-Anforderungen des neuen *Tomb Raider*-Teils moderat aus. Bereits eine 2-GHz-CPU, 512 MByte RAM und eine Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT garantieren ein ruckelfreies Spielvergnügen in 1.280x1.024 mit allen Details. Wie sich die zuschaltbaren Grafik-Extras auf die Leistung auswirken, konnten wir mit der vorliegenden Version nicht testen.

Bauarbeiter haben es gar nicht gern, wenn jemand ihren Arbeitsplatz mit Farbe verschönert. Am besten umgehen!

»Ich bin hier der Polier! Deshalb polier ich dir jetzt die Fresse, du Rap-Schwuchtel!«

Werkzeug des Bösen!



VERGLEICH

Prince of Persia 3



BESSER

Psychonauts



BESSER



Rapmusik, Graffitikunst, saftige Watschen: MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE zeigt, was auf der Straße abgeht!

„Ich kann noch nicht gehen, es sind noch so viele Plätze zum Bomben übrig." Zitat eines Attentäters auf der Jagd nach Karikaturisten? Nicht ganz, liebe Leser. Den komischen Spruch ließ der Hauptdarsteller Trane aus Ataris neuestem Action-Adventure vom Stapel. „Bomben" ist nämlich der Fachbegriff für illegales Besprühen von Flächen. Genau darum geht es in *Marc Ecko's Getting Up*. Aus der Verfolgerperspektive suchen Sie in der Rolle von Sprüher Trane nach immer spektakuläreren Flächen für Ihre Kunstwerke. Weil das bekanntermaßen illegal ist und solche Leinwände auch bei konkurrierenden Künstlern heiß begehrt sind, kracht es schon mal ordentlich. Prügeleien sind also ebenfalls ein großer Bestandteil des Spiels, das übrigens zeitgleich für Konsolen und PC erscheint – was man der Grafik auch ziemlich anmerkt.

NICHT ZUHAUSE NACHMACHEN

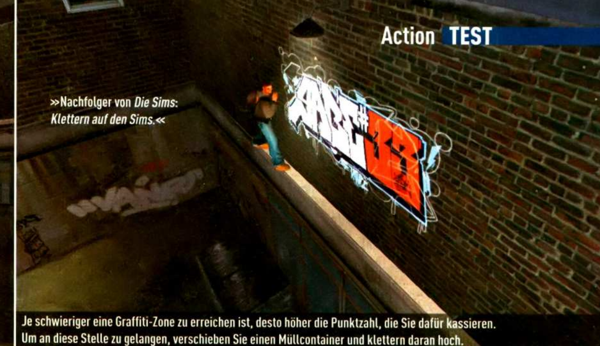
Getting Up besteht hauptsächlich aus drei Spielelementen. Zunächst einmal sprühen Sie. Es gilt in elf Levels, die jeweils in mehrere Missionen unterteilt sind, bestimmte Flächen zu verschönern. Befindet sich die Spielfigur im Sprüh-Modus, bewegen joypadlose Spieler die Farbdose mittels der „WASD"-Tasten gleichmäßig über die zu besprühende Fläche. Ruhige Bewegungen und regelmäßiges Schütteln der Dose beugen dabei Patzern vor. Je sauberer und zügiger Sie arbeiten, desto höher steigt Ihr Ansehen. Wenn Sie dabei aber wirklich etwas reißen wollen, sollten Sie mit einem anständigen Joypad zocken, da das Sprühen nur mittels Analogstick richtig gut funzt. Mit der Zeit sind die Graffiti immer fetter und somit schwerer auszuführen. In späteren Missionen tauschen Sie die Sprühdose sogar gegen andere Utensilien, wie etwa Farbrollen. Achten Sie darauf, dass keine grünen Männchen, Spießbürger oder Überwachungskameras in der Nähe sind, weil das Stress beziehungsweise Prügel bedeutet, womit wir zum zweiten Element kommen: Prügeln! Treffen Sie auf Ordnungshüter oder rivalisierende Sprayer, hagelt es Backpfeifen. Mittels Punches, Kicks und Griffen, zwingen Sie Ihre Kontrahenten in die Knie. Auch bei den Kloppszenen haben Besitzer eines Joypads die Nase vorn, richtig rund wirkt die Dresche aber selbst dann nicht. Warum? Weil die Sache weit von der Tiefe und Angriffsvielfalt eines regulären Prügelspiels entfernt ist. Es dauert ziemlich lange, bis man die Lebensenergie durch einfache Fausthiebe und Tritte aus den Opponenten drischt. Durch eine Hand voll Spezialangriffe oder den Einsatz von Nahkampfwaffen geht das logischerweise weitaus schneller. Also wiederholt man ständig die stärksten Attacken, um nicht ewig mit einem Kampf beschäftigt zu sein.

LARA LÄSST GRÜSSEN

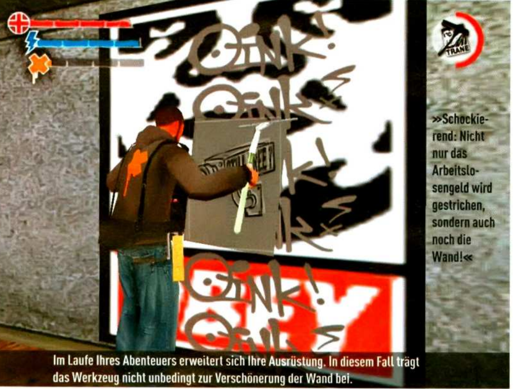
Am motivierendsten finden wir die Klettereinlagen, die das dritte Spielelement darstellen. Drücken Sie die so genannte Intuitions-Taste, sind Missionsziele beziehungsweise zu bemalende Flächen durch einen grafischen Effekt erkenntlich. Da diese an den entlegensten Orten eines Levels plaziert sein können, ist akrobatisches Geschick vonnöten: Sie springen herum, hangeln an Dächern entlang, balancieren in luftigen Höhen, erklimmen Regenrinnen und seilen sich wie Sam Fisher ab. Je schwieriger so ein Graffiti-Plätzchen zu erreichen ist, desto höher auch die Punktzahl, die Sie dafür kassieren. Es macht Spaß, nachzugrübeln und herauszufinden, wie man die ausgefallenen Sprühflächen erreicht. Ist nicht immer ganz einfach; wer nicht aufpasst, beißt ins Gras und wiederholt alles ab dem letzten automatisch erstellten Speicherpunkt. Die verteilt das Spiel zwar sehr großzügig, doch ohne Frustmomente kommt *Getting Up* nicht aus, da es schon mal vorkommt, dass kniffligere Passagen mangels Schnellspeicherfunktion komplett zu wiederholen sind.



Mit Waffen wie dieser Keule lassen sich Gegner besonders schnell und effektiv zu Brei verarbeiten. Mit den Standard-Attacken sind Kämpfe einfach zu langwierig, wie wir finden.



Je schwieriger eine Graffiti-Zone zu erreichen ist, desto höher die Punktzahl, die Sie dafür kassieren. Um an diese Stelle zu gelangen, verschieben Sie einen Müllcontainer und klettern daran hoch.



Im Laufe Ihres Abenteuers erweitert sich Ihre Ausrüstung. In diesem Fall trägt das Werkzeug nicht unbedingt zur Verschönerung der Wand bei.

Was glauben Sie, wen Sie vor sich haben?

Wer nicht viel mit Streetwear, Graffiti und Hip Hop am Hut hat, kann mit dem Namen Marc Ecko vielleicht nix anfangen. Das wollen wir an dieser Stelle ändern.

Wir geben es zu: Da wir alte Säcke sind, hatten wir PC ACTION-Redakteure keine Ahnung, wer dieser Marc Ecko ist. Konsolen-Freak Joachim Hesse war der Meinung, es handle sich dabei um den Erschaffer des Sega-Mega-Drive-Spiels *Ecco The Dolphin*. Literatur-Experte Ahmet Iscitürk war sich wiederum sicher, es handle sich dabei um den Autor von *Der Name der Rose*. Der heißt aber Umberto Ecco. Also haben wir recherchiert und fanden Folgendes heraus: Marc Ecko wurde 1993 offiziell zum Unternehmer, in dem er selbst designte Shirts vertrieb. Bereits wenige Wochen später galt der Kram als heißeste T-Shirt-Kollektion des Sommers. Weil Ecko fortan als künstlerisches Genie in aller Munde war, entwarf er sogar das Logo von Sonys Epic Street Label. Er wurde immer berühmter und reicher, war sogar für das Kostüm-Design im Kinohit *Jurassic Park 2: Vergessene Welt* verantwortlich. 2002 brachte er mit *Complex* ein eigenes Print-Magazin auf den Markt. Sein Unternehmen macht heute jährlich rund eine Milliarde US-Dollar Umsatz. Was für ein beneidenswerter Drecksack!

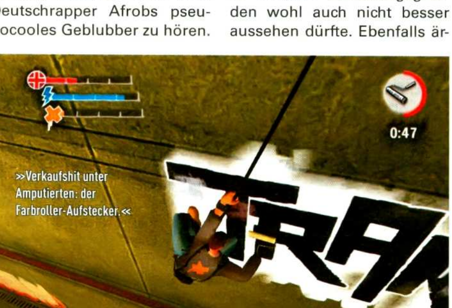


Marc Ecko studierte einst Pharmakologie (Arzneimittelkunde), dann entwarf er T-Shirts und wurde reich.

MUSIK: 1. DEUTSCH: 6!

Neben der Kletterei ist vor allem die musikalische Begleitung sehr gelungen. Der gut gemischte Soundtrack beinhaltet unter anderem Tracks von Isaac Hayes, Eric B & Rakim oder Jane's Addiction. Während die Original-Sprachausgabe dank Prominentenvertonung sehr stimmungsvoll rüberkommt, ist die deutsche Synchronisation ein Witz. Statt Talib Kweli, P. Diddy, Giovanni Ribisi oder Charlie Murphy bekommt man dann Deutschrapper Afrobs pseudocooles Geblubber zu hören. Doch auch die anderen Teutonensprecher laden zu peinlich berührtem Weghören ein. Aber jetzt wissen wir wenigstens, dass der Satz „Gefühl für die Dose, Baby!" nicht unbedingt aus dem Mund eines guten Liebhabers stammen muss. Zur Technik kann man nur sagen, dass diese lediglich befriedigend ist. Zumindest in der Testversion war bei einer maximalen Auflösung von 1.024 mal 768 Pixeln Schluss, wobei die detailarme Optik in höheren Auflösungsgefilden wohl auch nicht besser aussehen dürfte. Ebenfalls ärgerlich: *Getting Up: Contents under Pressure* bietet zwar eine Fülle verschiedener Graffiti-Vorlagen, doch wir hätten uns trotzdem einen Editor gewünscht, mit dem man eigene Kunstwerke bastelt. Das so etwas kein Problem ist, hat Sega mit *Jet Set Radio* schon vor Jahren bewiesen. Ein solides Action-Adventure ist Ataris Titel dennoch. Vor allem für MTV-Kids, denen eine hippe Fassade wichtiger ist als innere Werte. Hui, wir können ja richtig sozialkritisch klingen, wenn wir möchten! Ahmet Iscitürk

Info: www.atari.com/gettingup



Sam Fisher lässt grüßen: Der Spieler bewältigt auch Abseilaktionen.

AHMET ISCITÜRK



Auf der deutschen Sprachausgabe hacken alle herum. Ist auch schlimm, was Afrob & Co. von sich geben. Aber dann stell ich im Menü eben die Sprache auf Englisch und gut ist. Doch auch so bleiben wohl nur eingefleischte Hip-Hop- und Graffiti-Freaks bis zum Schluss am Ball. Die drei Spielelemente (Sprühen, Klettern, Prügeln) wiederholen sich ständig und im Spielverlauf führt der Titel einfach nicht genügend Neuerungen ein. Dass ich selbst keine Graffiti entwerfen darf, hat mich am meisten getroffen.



Marc Ecko's Getting Up

PREIS	Ca. € 47,-
TERMIN	16. Februar 2006
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	The Collective
VERTRIEB	Atari
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 3 GByte HD, Win 2000, 64MByte Hardware T&L-kompatible Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Mit gesetzlosen Wandverunstaltern will niemand zocken, daher nur für Einzelspieler!

PREIS/LEISTUNG	70%
GRAFIK	70%
SOUND	84%
STEUERUNG	71%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Sich ständig wiederholender Spielablauf	-10%
Umständliche Steuerung	-10%
Langweiliges Kampfsystem	- 4%
Kein echter Graffiti-Editor	- 3%
Peinliche Lokalisation	- 3%

BEFRIEDIGEND
Solides Action-Adventure für hippe Teenager und Hip-Hop-Kultur-Aktivisten.

70%
EINZELSPIELER

Die kleine Fee Ako steht den Helden immer hilfreich zur Seite. Hin und wieder versucht Sie auch, witzig zu sein, was nie klappt.

»Zu Hause habe ich noch mehr Süßigkeiten, meine Kleine!«

Franzmanns Heil!



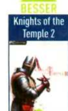
VERGLEICH

Prince of Persia 3



BESSER

Knights of the Temple 2



BESSER



Zeitreisen, Samurai-Monster, Hollywood-Stars und durchlöcherte Pariser. Ja, in ONIMUSHA 3 ist mal richtig was geboten.

Wow, das ist doch tatsächlich der Filmstar Jean Reno, den wir in *Onimusha 3* steuern! Was hat der französische Schauspieler im dritten Teil eines japanischen Action-Adventures zu suchen, fragen Sie? Ganz einfach! Hersteller Capcom hat jede Menge Scheine ausgepackt, um das charmante Raubein zu digitalisieren. Reno mimt den Helden Jaques Blanc, den es dank der Zeitmaschine eines dämonischen Tyrannen ins japanische Feudalzeitalter verschlägt. Gleichzeitig fallen antike Japano-Monster im Paris der Neuzeit ein, um die Einwohner zu perforieren. Der aus dem Jahre 1582 stammende Nippon-Krieger Samanosuke Akechi landet ebenfalls in der französischen Hauptstadt. Samanosuke und der Franzmann versuchen, alles wieder ins Lot zu bringen. Für Sie bedeutet das, dass Sie zwischen beiden Helden und somit auch in der Zeit hin und her springen. Im Laufe des Spiels gesellt sich dann noch die scharfe Michelle Aubert dazu. Klingt irgendwie planlos, ergibt beim Spielen aber erstaunlicherweise Sinn. Völlig unverständlich ist dagegen die technisch verhunzte Umsetzung des Ganzen. Der Titel ist ja schon seit Juli 2004 für Playstation 2 erhältlich und somit hatte man eigentlich genug Zeit für eine saubere Portierung. Dazu mehr im Kasten rechts oben: „Kommt es nur auf die richtige Technik an?“

VON ALLEM EIN BISSCHEN

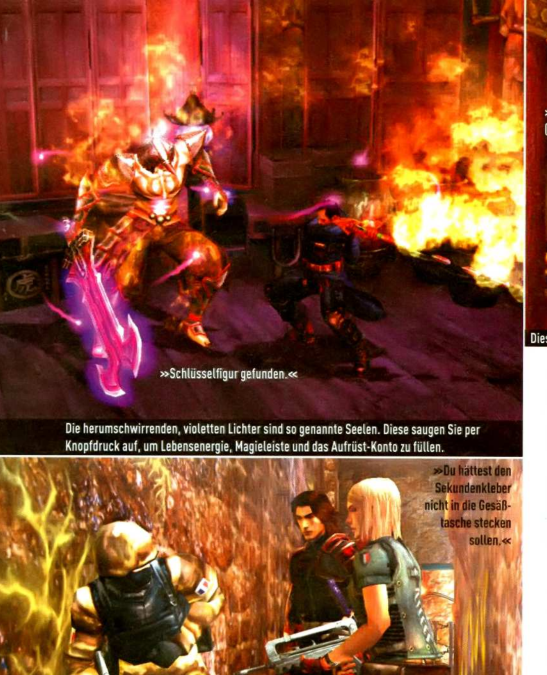
Onimusha 3 ist zwar ein Action-Adventure, doch es finden sich auch Rollenspiel- und sogar Puzzle-Elemente. Sie steuern Ihre Spielfigur aus der Verfolgerperspektive und filetieren einen Haufen Monster. Das tun Sie mit Schwertern, Peitschen, Pfeilen und im Fall von Michelle auch mit Ballermännern und Granaten. Je nach Charakter stehen zusätzliche Spezialitäten des Tages zur Auswahl. Sind Sie etwa als Samanosuke unterwegs, verwandeln Sie sich auf Knopfdruck in einen Dämonenkrieger. Jaques Blanc kann sich dafür mit seiner Peitsche über Abgründe schwingen und so weiter. Erledigte Gegner hinterlassen Energiekugeln, die Sie aufsaugen, um Lebensenergie- und Spezialangriffs-Leiste zu füllen. Außerdem vergrößern Sie auf diese Art das so genannte Seelenkonto. Statt mit Kohle bezahlen Sie das Aufmotzen Ihrer Ausrüstung nämlich mit Seelen. Auch Zeugs wie Heilkräuter und Gegenstände, mit denen sich Kraft und Magie verstärken lassen, verleihen *Onimusha 3* einen leichten Rollenspieleinschlag.

GENERATIONSKONFLIKT

Egal, ob Sie sich nun im antiken Japan oder im Paris der Gegenwart herumtreiben – meist geht es ums Metzeln. Dabei sind die Möglichkeiten üppig. Ihre Helden können nicht nur austeilen, sondern auch blocken, Gegner anvisieren und deren Attacken durch flotte Ausweichschritte entkommen. Anfangs hält man das Ausweichen und Blocken für nicht notwendig, doch später sind die Gegner stärker und gerissener, gutes Timing ist dann Ihr bester Freund. Schön ist auch, dass neu erworbene Waffen nicht nur einfach stärker, sondern oft mit einem Element verbunden sind; Feuer, Donner und so weiter, was ebenfalls eine Prise Taktik ins Gefecht bringt. Wo wir schon mal beim Thema Taktik sind: In regelmäßigen Abständen treffen Sie auf Bossgegner, die es ganz schön in sich haben. Hier stoßen wilde Tasten-Hämmerer dann endgültig an ihre Grenzen.

MEIN GOTT SCHALTER!

Ein Action-Adventure besteht ja nicht nur aus Gekloppe, weswegen *Onimusha 3* auch die Gehirnzellen beansprucht. Da wäre zum einen die obligatorische Schlüssel- und Schalter-Suche. Mal sollen Sie einen Generator finden und aktivieren, um eine elektrische Zugbrücke mit Saft zu versorgen. Kniffliger ist es, wenn Sie in der Kanalisation ein dreistelliges Zahlenschloss knacken sollen. Der Lösungsweg ist dabei ziemlich ausgefallen:



Die herumschwirrenden, violetten Lichter sind so genannte Seelen. Diese saugen Sie per Knopfdruck auf, um Lebensenergie, Magieleiste und das Aufrüst-Konto zu füllen.

»Du hättest den Sekundenkleber nicht in die Gesäßtasche stecken sollen.«

Michelle ist die Dritte im Bunde. Sie verlässt sich auf Bleispritzen und Granaten, während Samanosuke und Jaques klassischer zu Werke gehen.



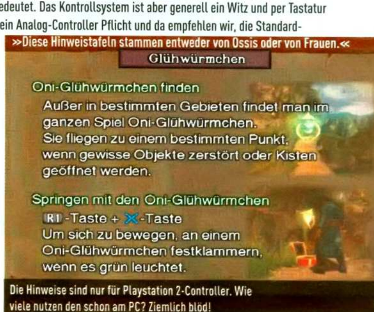
Dieser Bossgegner sieht nicht nur gefährlich aus, er ist es auch.

Kommt es nur auf die richtige Technik an?

Man sollte meinen, dass zwei Jahre genügen, um einen Playstation-2-Titel ordentlich auf den PC zu portieren. Im Fall von *Onimusha 3* hat das aber nicht so doll geklappt.

Die R1-Taste + X-Taste sollen wir drücken, um uns mit Jaques' Peitsche durch die Luft zu schwingen. Ja, immer wenn Sie im Spiel eine neue Fähigkeit erlernen, öffnet sich ein Fenster, das die entsprechende Tastenkombination verrät – für Playstation-2-Controller. Wer also kein solches Pad mittels Adapterstecker am PC betreibt, darf raten, was das Geschreibsel am Screen bedeutet. Das Kontrollsystem ist aber generell ein Witz und per Tastatur ist *Onimusha 3* quasi unspielbar. Also ist ein Analog-Controller Pflicht und da empfehlen wir, die Standard-Belegung beizubehalten. Das Menü für die Steuerung wurde wohl von Sadisten entworfen und verursacht Schmerzen. Die bekommt man auch vom Geruckel, das selbst auf einem 3-Gigahertz-Rechner mit 1 Gigabyte RAM und einer Geforce 6800 Ultra nur nachließ, nachdem wir die Effekte und die Auflösung auf 800x600 Pixel reduzierten. Wir probierten es natürlich auf einem weiteren System, diesmal mit dicker Ati-Karte. Das Ruckeln ließ ein wenig nach, dafür gab es Abstürze und manchmal wechselte das Spiel vom Vollbild- in einen Fenster-Modus.

»Diese Hinweistafeln stammen entweder von Ossis oder von Frauen.«



Die Hinweise sind nur für Playstation 2-Controller. Wie viele nutzen den schon am PC? Ziemlich blöd!

Wir mussten zählen, wieviele Stühle, Kassettenrekorder und Monitore in einem der Überwachungsräume herumstehen. Rätsel-Freaks dürften sich auch über die zahlreichen Puzzle-Kisten freuen. Diese geben ihren Inhalt preis, wenn Sie Teilchen mit einer vorgegebenen Anzahl von Spielzügen korrekt anordnen. In einem späteren Level driftete das Spiel dann völlig ins Adventure-Genre ab. Da will ein kleiner Junge einen wichtigen Gegenstand nur herausrücken, wenn er dafür eine Melone kriegt. Also suchen Sie in einem malerischen Nippon-Dorf nach so einer Frucht. Der Obsthändler will natürlich eine Gegenleistung und da Sie kein Geld haben, ist ein geeignetes Tauschobjekt gefragt. Sogar generationsübergreifende Rätsel finden sich. Dinge, die Sie in der Vergangenheit verändern, kommen Ihnen in der Gegenwart zugute. Schön.

ENDE GUT, ALLES GUT?

Tolles Kampfsystem, nette Rätsel und ordentlich Abwechslung. Wo ist also das Problem? Hier: Die Umsetzung hat Macken Obwohl es grafisch nicht mit Genregrößen wie etwa *Prince of Persia 3* mithält, ruckelt das Spiel häufig; selbst auf dicken Rechnern. Mittlerweile ist ein Patch erhältlich, der auf unseren Monster-Testsystemen aber kaum Besserung brachte. Dann wäre da noch die verkorkste Steuerung, die per Controller erträglich, mit Maus und Tastatur aber grauenhaft ist. Ohne diese Mängel wäre *Onimusha 3* ein Hitkandidat, doch so reicht es nur für ein „Befriedigend". Ob ein weiterer Patch die Probleme löst, bleibt abzuwarten.

Ahmet Iscitürk

Info: www.capcom.com/oni3



Sie sehen, die Macher sparten nicht an Pixelblut. All zu derb ist *Onimusha 3* aber nicht.





Wie sehr habe ich mich auf *Onimusha 3* für PC gefreut – wie sehr bin ich enttäuscht! Ich glaube, dass man selbst mit purer Absicht kaum eine schlimmere PC-Umsetzung hinkriegen könnte. Das Steuerungs-Konfigurationsmenü schießt den Vogel ab: Völlig überladen und fast nutzlos – wie polnische Laster auf unseren Autobahnen. Außerdem scheint der Titel nie wirklich flüssig zu laufen. Glücklicherweise ist er spielerisch so gut, dass ich sogar diese Mängel in Kauf nehme. Wer die Wahl hat, greift zur famosen Playstation-2-Version.



Onimusha 3

PREIS	Ca. € 27,-
TERMIN	23. Februar 2006
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Capcom
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Windows 2000, Direct X 9.0c

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nix! Japanische Samurai und französische Drei-Tage-Bart-Fuzzis sind Einzelgänger.

PREIS/LEISTUNG	61%
GRAFIK	70%
SOUND	80%
STEUERUNG	56%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Tasten-Umbelegung katastrophal	-10%
Tastatursteuerung ein Witz	- 6%
Nicht bugfrei	- 6%
Stellenweise unübersichtliche Kameraführung	- 5%
Miese technische Umsetzung	- 5%

BEFRIEDIGEND
Tolles Action-Adventure, das enorm unter der miesen Umsetzung leidet.



EINZELSPIELER

»Verhindert manchmal Gegentore für die deutsche Nationalmannschaft: der Titan.«

Einfach gigantisch!

PC ACTION GOLD 5-2006

Der Titan ist die mächtigste Einheit im Spiel. Man kann immer nur einen dieser Kolosse in seiner Armee haben.

Alle Achtung! Der jüngste Zögling von Phenomic hat viel drauf: SPELLFORCE 2: SHADOW WARS ist ein Genremix-Wunderkind!

In den hoffentlich letzten Winterwochen dieses Jahres bricht eine wahre Lawine an Toptiteln über den Spielermarkt los. Mit *Empire at War* und *Age of Empires 3* sollte der Bedarf an Strategiespielen gedeckt sein, Rollenspielfans sparen schon Geld und Urlaubstage für *Oblivion*. Die Fantasy-Jünger haben sich in *Die Schlacht um Mittelerde 2* vertieft. Wer braucht da noch *Spellforce 2: Shadow Wars*? Wir – und Sie natürlich! Nicht nur Freunde des Vorgängers und Grafik-Fetischisten kommen hier auf ihre Kosten, sondern jeder Rollen- und Strategiespielfan.

BLUTSBRÜDER

Die Runenkrieger aus dem Vorgänger gehören der Vergangenheit an. Entscheidend ist nicht mehr der richtige Stein im Inventar, mit dessen Hilfe Sie Helden beschwören, sondern die Blutgruppe. Wer Null negativ in seinem Spendepass stehen hat, dem steht in der Welt Eo keine steile Heldenkarriere bevor: Der Avatar des Spielers gehört nämlich zur Rasse der Shaikan. Dieses ausgestoßene Volk vermischt seinen roten Lebenssaft mit Drachenblut. Das hat aber auch einige Vorteile: Wem Drachenblut durch die Adern fließt, der teleportiert bei Bedarf Blutsbrüder zu sich und erweckt sie bei einem unfreiwilligen Abgang zu neuem Leben. Es existiert noch eine

Mach deine Hausaufgaben!

Ebenso wie PC ACTION-Redakteure, verzichtet Ihr Avatar auf Schlaf, um sich etlichen Aufgaben (Questen) zu widmen. Die sind herrlich verzweigt und prima inszeniert. Ein Beispiel:



VERRÄTERIN

Unsere Party hat von einem Waffenschmied den Auftrag erhalten, zwei Kinder zu suchen. Hört sich eigentlich unspektakulär an, aber dann begegnen wir der Hexe Hedwig ... Die will die beiden Kinder nicht wieder-, sondern tot sehen!



PETZE

Natürlich gehen wir auf den fiesen Plan der Zauberbraut nicht ein und schwärzen sie erst mal schön beim König an. Der hat Hedwig schon lange auf dem Kieker und befiehlt uns, die fiese Intrigantin festzusetzen.



AB DAFÜR

Zurück zur Hexe. Die ist über den Haftbefehl nicht erfreut und es kommt, wie es kommen muss: die Verräterin wird handgreiflich. Also gibt es kurzerhand was auf die Kutte. Anschließend können wir uns wieder dem ursprünglichen Auftrag widmen.



Die Dämonen versuchen, das Volk der Elfen zu vernichten. Per Langbogen können Sie die gehörnten Ungetüme ausschalten.



Die Stimmung des Avatars kann man an seiner Mimik ablesen.

Die Dunkelelfe Schattenlied begleitet unsere Party.

andere Art, sich schnell fortzubewegen. Um von einem zum anderen Punkt auf der Karte zu springen, nutzen Sie Reisesteine. Es fehlt diesen Teleportern allerdings eine eindeutige Beschriftung, der Spieler landet deswegen oft im Ungewissen.

FÜNF SEKUNDEN ZUM HELDEN

Spellforce 2 ist von Beginn an mehr als ein typisches Rollenspiel und schon gar kein typisches Echtzeit-Strategiespiel. Ein Beispiel: Wer unsicher ist, ob er nun einen Krieger oder Magier oder vielleicht doch lieber einen Bogenschützen spielen will, dem erleichtert das Spiel die Entscheidung. Denn nachdem Sie Name und Aussehen für Ihren Avatar gewählt haben, geht das Abenteuer schon los. In welche Richtung sich der Held entwickelt, entscheidet sich bei jedem Levelaufstieg aufs Neue. Die Heldengestaltung ist dadurch dynamischer als im Vorgänger. Wer möchte, spielt ein Allroundtalent: mit Axt und Flitzebogen in den Händen und einem Heilzauber auf den Lippen. Falls Sie also schon immer einen Magier im Kettenhemd oder einen Krieger mit Blitzzauber züchten wollten, haben Sie in *Spellforce 2* Gelegenheit dazu. Erfahrungspunkte gibt es – anders als bei den meisten Rollenspielen – nicht für jeden umgehauenen Gegner: Sobald Sie zu viele Monster desselben Typs einen Kopf kürzer gemacht haben, gehen Sie fortan leer aus. Am schnellsten kommt Ihr Alter Ego dem Levelaufstieg näher, wenn Sie Aufträge erfüllen. Die geben Ihnen Nichtspielercharaktere. Es lohnt sich, möglichst viele Aufgaben zu lösen. Wer nur stur der Story folgt und dabei das eine oder andere Rätsel auslässt, hat mehr Mühe, am Ende des Spiels seinen Avatar auf Stufe 30 zu bringen, dem höchstmöglichen Level.

EO-PERSPEKTIVE

Schon nach wenigen Sekunden schafft es die Engine, den Spieler komplett für sich zu ge-

Fertigkeitenbäumchen wechsel dich!

Kämpfer oder Magier? Das ist hier die Frage. Oder doch lieber beides, um gleichzeitig zuschlagen und heilen zu können? *Spellforce 2: Shadow Wars* macht's möglich.

KAMPF

Wer nichts mit Magie am Hut hat und schon als kleines Kind so sein wollte wie Conan oder Robin Hood, ist mit der Kämpferkarriere gut beraten. Am Anfang haben Sie nur die Wahl zwischen Magie und Kampf. Ab Level 4 entscheiden Sie sich dann, ob Sie lieber den Nahkampf verbessern oder mit sicherer Hand den Bogen führen möchten. Hat man die Grundkenntnisse im Umgang mit schweren Waffen erlernt, kann man zwischen Schwertern, Äxten und Kriegshämmer wählen.



MAGIE

Um die Kunst der Magie zu erlernen, brauchen Sie bei *Spellforce 2* nicht erst nach Hogwarts reisen. Sobald die Freude an der Zauberei gewachsen ist, steigt man immer weiter in die Materie ein: weltliche oder göttliche, helle oder dunkle, Elementar- oder Mental-Magie. Auf jede einzelne Fähigkeit verteilen Sie bis zu drei Punkte. Bei einem Punkt ist die Fertigkeit Bronze unterlegt, bei zwei Punkten in Silber und bei drei in Gold (siehe Bild). Die frühen Fähigkeiten sind Grundlage für spätere Zaubersprüche. Bei den übrigen Gruppenmitgliedern ist das automatisch zu übernehmen.



So spielt sich Spellforce 2: Shadow Wars – Rollenspiel vs. Strategie

In fast jeder Hauptaufgabe sind Rollenspielteil (linke Seite) und Strategieteil (rechte Seite) vertreten. Wir zeigen Ihnen, was Sie jeweils berücksichtigen sollten.



Wenn Sie auf einen Ihrer Gegenstände im Inventar klicken, erfolgt sofort ein Vergleich mit dem aktuell angelegten Pendant.

Das Questlogbuch zeigt die aktuellen Aufträge an. Vorteilhaft: Zusätzlich ist auf der Übersichtskarte ausgewiesen, wo das Zielgebiet liegt.

Sobald Sie auf einen Ihrer Gegner klicken, zeigt das Spiel Ihnen unter dem Heldenporträt die möglichen Zaubersprüche und Angriffsweisen an.



Während der Einzelspieler-Kampagne steuern Sie den Helden. Mit dem Mausrad wechseln Sie die Kameraperspektive von der Strategie- in die Verfolgersicht. Das klappt jedoch nur bei dem Avatar. Diesen können Sie nun manuell per Pfeiltasten steuern. Schön anzuschauende Zwischensequenzen präsentieren Ihnen wichtige Ereignisse. Bei Dialogen können Sie sich häufig zwischen mehreren Antworten entscheiden.

winnen. Die Kameraperspektive ist frei dreh- und zoombar. Abseits der strategischen Iso-Perspektive haben Sie die Möglichkeit, Ihren Avatar per Verfolgerperspektive auf Schritt und Tritt zu beobachten. Gerade in dieser Rollenspiel-Ansicht vergisst man schon mal den Auftrag und bleibt an jeder zweiten Ecke staunend stehen. Die Stadt Siedenburg etwa glänzt mit pompösen Befestigungsanlagen, hübschen Zierbrunnen und schierer Größe. Auffällig ist die Detailverliebtheit. Wer in Städten genau hinschaut, beobachtet Bewohnern bei Trinkgelagen im Wirtshaus oder beim Entspannen auf der Wiese. Echt genial! Ebenfalls fantastisch: der Tag-Nacht-Wechsel und der Blick von Anhöhen. Flüsse, Wälder, Sonnenaufgänge, alles sehr propper – da kommen Erinnerungen an unsere letzte Vatertagstour hoch. Auch herangezoomt machen die Charaktere eine gute Figur. Auf dem muskulösen Arm Ihres Kriegers sehen Sie zum Beispiel jede einzelne Ader. Einziger großer Optik-Kritikpunkt: der Schattenwurf der Bäume und Häuser. Die Umgebungsschatten wirken selbst auf höchster Detailstufe noch kantig. Die Figurenschatten machen dagegen einen klar besseren Eindruck.

MONSTERPARTY

Ihr Avatar ist nie allein auf der Piste – bis zu fünf Mitstreiter flankieren ihn. Anders als im Vorgänger sind diese Schergen jedoch keine austauschbaren Mitläufer wie die Flaschen der deutschen Fußballnationalelf, sondern wachsen dem Spieler mächtig ans Herz. Ähnlich wie bei *Baldur's Gate*. Jeder der Computer-Knaben steht in irgendeiner Verbindung zu Ihrem Hauptcharakter: Verwandt? Alles klar. „Hab ich dir schon mal das Leben gerettet?" Ach so. „Oh, auch Drachenblut in den Adern?" Interessant. Witzige Dialoge innerhalb der Heldengruppe sorgen immer wieder für ein Schmunzeln. So fragt etwa Neuankömmling Jared die knapp bekleidete Kampfmieze Schattenlied: „Sagen Sie, Frau Dunkelelf, ist Ihnen eigentlich nicht kalt?" Der Hauptdarsteller in der Heldengruppe bleibt aber der Avatar. Die anderen Helden erhalten keine Erfahrungspunkte, sondern steigen mit dem Hauptcharakter auf. Dabei bleiben sie jedoch respektvoll eine oder zwei Stufen unter ihm, sind also nie



Der mächtige Drache Ur greift in die Schlacht ein, um es dem beschworenen Dämonen zu besorgen.



Smog wie sonst nur in London: Ein Stützpunkt des Pakts im Nebel.



Die Stützpunkte der drei Parteien sind unterschiedlich gestaltet. Auf dem Bild oben sehen Sie eine Basis des Clans. Jede Fraktion kann jeweils zwei Gebäude einer ihrer Rassen bauen. Diese stehen jedoch erst nach der jeweiligen Rassenerweiterung zur Verfügung. Zum Beispiel kann der Bund zwei Zwergengebäude errichten, sobald die notwendige Erweiterung erforscht wurde. Auch die Verteidigungstürme dürfen Sie nochmals mit drei Erweiterungen versehen.



Hier erfolgt die Ausbildung von Arbeitern und zwei Kampfeinheiten. Um bessere Gebäude zu errichten, ist das Haupthaus mit den Erweiterungen der drei Rassen einer Fraktion versehen.

5 ROHSTOFFE



Nach dem Abbau schaffen die Arbeiter die drei Rohstoffe Stein, Eisen und Lenya entweder zum Haupthaus oder zu eigens dafür angelegten Gebäuden, wie etwa dem Steinmetz.

6 FARMEN

Um das Einheitenmaximum zu steigern, können Sie Farmen anlegen. Diese sind gegen einen Aufpreis nochmals weiterzuentwickeln, um noch mehr Einheiten mit Nahrung zu versorgen.

stärker als Ihr Avatar. Als Gegenleistung rüsten Sie die Begleiter nach Belieben aus und verteilen neu erworbene Fertigkeitenpunkte und Zaubersprüche auf Ihre Mitstreiter. Falls Ihnen das zu anstrengend erscheint, erledigt der Computer die Sache. Einige Aufgaben in Eo bestreiten Sie mit der Heldengruppe in bester Rollenspiel-Manier. Oft steht Ihnen aber eine eigene Basis zur Verfügung. Wer bisher einen korrekten Strategieteil in *Spellforce 2* vermisste: Hier ist er! Die Entwickler wiederholen dankenswerterweise nicht die Fehler des Vorgängers. Es gibt nur noch drei Rohstoffe (Stein, Eisen und Lenya) statt sieben. Um die Gebäude einer verbündeten Rasse errichten zu können, erforschen Sie einfach die nötige Erweiterung in Ihrem Haupthaus. Das Spiel steuert sich wesentlich flüssiger.

DIE DREI SEITEN DER MACHT

Damit Ihr Leben aufregender ist als jenes von Finanzbeamten, bevölkern drei Parteien die Welt von Eo: Bund, Pakt und Clan. Sie kämpfen während der Kampagne auf Seiten des Bundes, einem Zusammenschluss aus Menschen, Elfen und Zwergen. Gleichzeitig bedro-



Erfahrene Helden brauchen sich auch vor starken Gegnern nicht zu verstecken.

PC ACTION-Testlogbuch

Spellforce 2: Shadow Wars

Das Abenteuer eines jungen Knappen im Auftrag der Ritter der PC ACTION.

TOBIAS MÖLLENDORF



DONNERSTAG, 02.03.2006 | **21:28 Uhr**
Ich komme pünktlich am Nürnberger Bahnhof an. Der Ruf des Hordenführers Bigge hat mich hergeführt. Er verlangt meine Unterstützung im Kampf um die neue Ausgabe. Fünf Seiten *Spellforce 2*-Test, so die Aufgabe für den jungen Abenteurer. Nachdem ich abends noch mit meinem Bruder, Hardware-Magier Daniel, auf Level 30 ein paar Mana-Tränke geleert habe, fühle ich mich dieser Aufgabe gewachsen. Die Testversion soll morgen kommen ...

FREITAG, 03.03.2006 | **10:57 Uhr**
Der hünenhafte Heermeister Hesse weist mich in die dunklen Geheimnisse ein, die jeder PC ACTION-Redakteur beherrschen muss. Meine ersten Fähigkeitenpunkte verteile ich auf die Bereiche Organisation. Mein E-Mail-Account ist eingerichtet, Netzwerkzugriff habe ich auch, das Vorlayout steht und mein Charakterporträt ist fertig. Jetzt kann ich endlich weiterspielen, denn Intro, Tutorial und die ersten Rätsel machen jetzt schon süchtig.

SAMSTAG, 04.03.2006 | **23:03 Uhr**
Verdammt, ich wollte doch eigentlich längst mit dem Schreiben angefangen haben. Stattdessen hat mich das Spiel total weggeblasen. Um mein Gewissen zu beruhigen, suche ich noch schnell ein paar Screenshots zusammen. Danach gehe ich mit dem guten Gefühl nach Hause, dass mein Level-16-Krieger den popeligen Level-7- Helden von den PC-Games-Kollegen Weiß und Schütz locker in den Arsch treten würde – har, har, har.

SONNTAG, 05.03.2006 | **22:15 Uhr**
Jetzt rächt es sich doch, dass ich gestern noch nichts geschrieben habe, aber wer kann schon Netzwerk-Partien mit den Kollegen widerstehen? Krampfhaft versuche ich mit dem Laptop auf dem Schoß und der zweiten Bierflasche auf dem Tisch einen Text zusammenzuschustern, um morgen abgeben zu können. Wenn Sie diese Zeilen lesen können, hat der junge Abenteurer seine Aufgabe gemeistert und wurde nicht von Heermeister Hesse standesgemäß enthauptet ...

DAS ROCKT DICH WEG!



Die Engine bietet eine unglaubliche Weitsicht.

DAS KOTZT DICH AN!



Einziges Manko der Optik: kantige Schatten.



Jede der drei Fraktionen verfügt über einen eigenen Titan. Links der Clan-Titan, rechts der Titan des Pakts.

hen Dunkelelfen die Welt, die mit den Schatten und Gargoyles paktieren. Um seine Ziele zu erreichen, setzt der Pakt auf die Hilfe des Clans. Orks, Trolle und Beserker verfolgen eigene Interessen. Auf diesem Zwist basiert auch der Mehrspieler-Modus. Hier legen Sie den Fokus entweder auf Strategie oder Rollenspiel. Im Gefechts-Modus stehen Ihnen vorgefertigte Level-30-Helden zur Verfügung. Auf deren Fertigkeiten, etwa Ausweichen oder Mana-Absorption, und das Inventar hat man weder Zugriff noch Einblick. Das macht die Angelegenheit leichter, doch das Spiel verliert dadurch hier etwas an Tiefe. Der Schwerpunkt liegt auf dem Bau der Basis, also Strategie. Erwarten Sie aber keine Einheiten und Gebäude im Umfang eines *Schlacht um Mittelerde 2*. Im für Rollenspieler interessanteren freien Spielmodus gehen bis zu sechs menschengesteuerte Helden auf Monster- und Erfahrungspunktejagd. Hier sind sowohl Inventar als auch Fertigkeitenbaum verfügbar, aber nicht der eigene Avatar aus der Kampagne. Wer gern mit Freunden mal eine Aufgabe abseits der Frage löst, wer das nächste Sixpack ranschleppt, ist bestens bedient.

HAU DRAUF!

Bei *Spellforce 2* kommt das aus dem Vorgänger bewährte Click-&-Fight-System erneut zum Einsatz. Hat Ihre Heldengruppe Feindkontakt, wählen Sie per Tabulator-Taste einen Gegner an. Unter den Heldenporträts erscheinen verfügbare Zaubersprüche und Angriffsmöglichkeiten. Auch in größeren Schlachten behalten Sie so die Übersicht. Wenn kein Feind selektiert ist, blendet das Spiel die Defensivfähigkeiten der Helden ein, etwa Heilen oder unterstützende Auren. Jeder Zauber benötigt neben einer bestimmte Menge Mana eine so genannte Abklingzeit. Das ist die Zeit, die Ihr Team benötigt, um erneut die Zauber einzusetzen. Am 7. April setzen Sie am besten Ihre Füße ein und bewegen sich zum Dealer Ihres Vertrauens. *Spellforce 2* ist ein nahezu perfekter Genre-Mix geworden. Tobias Möllendorf

Info: http://spellforce2.jowood.de/sf2

Der Direktvergleich mit dem Vorgänger

Die Grafik vollführt einen Quantensprung, aber was verbesserte Entwickler Phenomic sonst noch?

SPELLFORCE PLATINUM: 86% (abgewertet)		SPELLFORCE 2: SHADOW WARS: 91%
Die Profession Ihres Avatars legen Sie bei Spielbeginn fest. Dessen Entwicklung ist somit vorgezeichnet. Ein Magier führt auch weiteren Laufe des Spiels keine Axt.	HELDENKLASSEN	Die Entwicklung Ihrer Helden ist nun nicht mehr von vornherein festgelegt, sondern Sie wählen seine Fertigkeiten bei jedem Levelanstieg.
Für die helle Seite stehen Menschen, Zwerge und Elfen parat. Auf der dunklen Seite kämpfen Trolle, Orks und Dunkelelfen.	RASSEN	Es gibt zwar neun Rassen, jedoch teilte man diese sinnvollerweise in drei Fraktionen (Bund, Pakt und Clan) auf.
Mit sieben Rohstoffen (Holz, Stein, Eisen, Mondsilber, Aria, Lenya und Nahrung) ist der Aufbaupart entschieden überladen.	RESSOURCEN	Das Resourcenmanagement ist entschlackt. Der Spieler baut nur noch drei Rohstoffe ab: Stein (Gebäude), Eisen (Einheiten) und Lenya (Helden- und Spezialeinheiten).
Jeder der sechs Rassen besitzt eigene Arbeiter, die nur bestimmte Gebäude errichten und ausgewählte Rohstoffe abbauen können.	STÜTZPUNKTE	Die Rassen haben nun nicht mehr ihre individuellen Arbeiter, sondern ergänzen sich in den Fraktionen. Der Aufbauteil ist dadurch deutlich bedienungsfreundlicher.
An Runenmonument beschwören Sie weitere Helden. Diese bleiben jedoch blass und austauschbar. Sterben sie, weint man ihnen keine Träne hinterher.	HELDENGRUPPE	Wie bei *Baldur's Gate* wachsen dem Spieler die Heldengefährten ans Herz. Mit kurzen, witzigen, deutschen Dialogen lockert das Spiel die Stimmung in der Party auf.
Sie benötigen viele Gebäude- und Einheitenbaupläne, die Sie auch noch für jede Rasse einzeln sortierten. Das Inventar ist oft voll und unsortiert.	FUNKTIONALITÄT	Jede der drei Fraktion hat 14 feste Gebäude, die bequem nach einer Erweiterung verfügbar sind. Das Inventar lässt sich sortieren, ist übersichtlicher und leicht bedienbar.



ANDREAS BERTITS

Der Vorgänger gehörte zu den Spielen, die mich genau wie meine Tochter nächtelang wach hielten. Ja, ich war skeptisch, ob Phenomic hier noch draufsatteln kann. Kurz: Phenomic konnte! Die stimmungsvollle Atmosphäre lebt sofort wieder auf, die Grafik bläst selbst *Mittelerde 2*-Kenner mal aus dem Sessel. Alle Kritikpunkte am sehr, sehr guten Vorgänger merzte man aus, die Geschichte überzeugt, die Quests sind in der Regel fordend und abwechslungsreich – puhhhh! Dass der Strategie-Modus aufgrund der nicht immer perfekten KI der Gegner nicht ständig rockt, stecke ich weg. Denn auch hier ist eigentlich nichts verkehrt dran, selbst wenn die Masse der Spieloptionen von *Warcraft 3* und Co. fehlt. *Spellforce 2* ist eben ein Genre-Mix – ein nahezu perfekter. Kaufen!



TOBIAS MÖLLENDORF

Klasse, wenn Spiele-Entwickler konstruktive Kritik und Vorschläge von Fans für den zweiten Teil so konsequent umsetzen wie Phenomic. Bei *Spellforce 2* sind die gröbsten Mängel des Vorgängers ausgemerzt. Dabei ist die Verknüpfung von Strategie- und Rollenspiel hervorragend geglückt. Zusammen mit der beeindruckenden Grafik und der netten Story ist ihr neuer Spielehit fast so etwas wie die eierlegende Wollmilchsau. Wen stört es da, dass Orks, Trolle und Elfen sowie einige Schauplätze an *Der Herr der Ringe* erinnern? Nur dem Sound fehlt das letzte Quäntchen Kraft, das *Mittelerde 2* oder *Empire at War* etwa durch die Lizenz erreichen. Aber der Strategieteil spricht sicher auch *Age of Empire*-Veteranen an.



Spellforce 2: Shadow Wars

PREIS	Ca. € 49,-
TERMIN	7. April 2006
GENRE	Rollenspiel/Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Phenomic/Jowood
VERTRIEB	Deep Silver
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,5 GHz, 512 MByte RAM, 5 GByte Platz auf der Festplatte, DirectX 9.0, Grafikkarte mit 128 MByte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Gefecht für bis zu 6 Spieler und freies Spiel für den Koop-Modus; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	90%
GRAFIK	91%
SOUND	86%
STEUERUNG	93%
MEHRSPIELER	89%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

- Gegner-KI manchmal nur durchschnittlich - 3%
- Teilweise monotone Missionen - 2%
- Mitunter unübersichtliche Kämpfe - 2%
- Lange Ladezeiten - 1%
- Kantige Umgebungsschatten - 1%

=

HERAUSRAGEND
Ein Grafik- und Ideenfeuerwerk für Rollenspieler und Strategen gleichermaßen.

91%
EINZELSPIELER

Prüfstand: Spellforce 2: Shadow Wars

Neben vielen spielerischen Erweiterungen hat Phenomic SPELLFORCE 2: SHADOW WARS ein neues, selbst entwickeltes Grafiksystem spendiert. Das sorgt für eine verbesserte Optik, schraubt aber die Hardware-Anforderungen deutlich nach oben!



Die Texturen für Figuren, Objekte und Terrain besitzen einen sehr hohen Detailgrad. Das Pixelnass spiegelt alle Objekte und Schatten. Die Beleuchtung wirkt genauso realistisch wie die Schattendarstellung.

Die hochwertige Beleuchtung, die Schatten und das Gras sind verschwunden. Die Wasserdarstellung fällt genauso schlicht aus wie die Texturqualität für die Figuren, Objekte und das Gelände.

Tuning-Tipps

Um *Spellforce 2: Shadow Wars* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie
- ☐ 3,5 GHz
- ☐ 1 GByte RAM
- ☐ Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL

Mit 2 GHz, 256 MByte Speicher und Radeon 9200/Geforce 6200 sollten Sie:
- ☐ Mit einer Auflösung von 800x600 spielen
- ☐ Bei „Schattenqualität" die Option „Aus" wählen
- ☐ Die Texturqualität auf „Niedrig" und die Sichtweite auf „Mittel" stellen
- ☐ Unter „Shader-Modell" die Option „1.1" einstellen
- ☐ Den Himmel, den Helligkeitsabgleich und das Gras ausschalten
- ☐ Die Wasserqualität auf „Normal" setzen
- ☐ Die Option „Überstrahlen" deaktivieren

Mit 2,5 GHz, 512 MByte RAM und Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT sollten Sie:
- ☐ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Die Schatten ausschalten
- ☐ Eine hohe Texturqualität und mittlere Sichtweite anwählen
- ☐ Das Shader-Modell auf „Maximal" einstellen
- ☐ Die Optionen „Himmel", „Helligkeitsabgleich" und „Gras" deaktivieren
- ☐ Unter „Wasserqualität" „Normal" wählen
- ☐ Bei „Überstrahlen" „Aus" einstellen

Mit 3 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT sollten Sie:
- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Eine hohe Schatten- und Texturqualität einstellen
- ☐ Das „Shader-Modell" auf „Maximal" stellen
- ☐ Die Sichtweite auf „Mittel" reduzieren
- ☐ Den Himmel, Helligkeitsabgleich und das Gras einschalten
- ☐ Die Wasserqualität auf „Mittel" setzen
- ☐ Die Option „Überstrahlen" aktivieren

Das Grafik-Optionsmenü von Spellforce 2: Shadow Wars

1 Schatten-/Texturqualität: Je höher die Qualität der Schatten und der Texturen, desto mehr leistet Ihr 3D-Beschleuniger. Die Einstellung „Sehr hoch" erlauben erst eine Geforce 7800 GT oder Radeon X1800 XL.

2 Sichtweite: Bei einer sehr hohen Sichtweite sind auch weit entfernte Objekte noch detailliert dargestellt. Dafür benötigen Sie allerdings mindestens eine 3,5 Gigahertz-CPU sowie eine High-End-Grafikkarte.

3 Shader-Modell: Spielen Sie mit einer Shader-1.1-Grafikkarte (etwa Geforce4 Ti-4200) oder einer leistungsschwachen Shader-2.0-Karte wie GeforceFX 5200 Ultra oder Geforce 6200, sollten Sie „1.1" auswählen.

4 Helligkeitsabgleich: Ist diese Option aktiviert, wird die Beleuchtung der Spielwelt realistisch und aufwändig berechnet. Ab Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT können Sie sich diese optische Aufwertung gönnen.

5 Gras: Die Darstellung von Grünzeug am Boden kostet CPU-Rechenzeit. Wollen Sie darauf nicht verzichten, benötigen Sie mindestens 3,5 Gigahertz.

6 Wasserqualität: Leistungsschwache Grafik-Hardware ist mit einer hochwertigen Wasserdarstellung inklusive Objekt- und Schattenspiegelungen überfordert. Wählen Sie deshalb „Normal" aus.

7 Überstrahlen: Die HDR-Beleuchtung ist sehr rechenintensiv für Ihre 3D-Karte. Daher erst ab Geforce 6800 GT/Radeon X1800 XL aktivieren.



Leistung

*Qualitäts-Modus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass mal! | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		EINSTEIGER-PC: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie – 800x600	EINSTEIGER-PC – 1.024x768	AUFSTEIGER-PC: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 – 1.024x768	AUFSTEIGER-PC – 1.280x1.024	ZOCKER-PC: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) – 1.024x768	ZOCKER-PC – 1.280x1.024	HIGH-END-PC: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra), Geforce 7800 (GTX/GT), Radeon X1800 XL-XT – 1.024x768	HIGH-END-PC – Qualitäts-Modus* 1.280x768
ab 1,5 GHz	Min. Details	Noch okay	Mies	Okay	Noch okay	Okay	Noch okay	Gut	Okay
	Max. Details	Nee, lass mal!	Nee, lass mal!	Nee, lass mal!	Nee, lass mal!	Mies	Nee, lass mal!	Noch okay	Mies
ab 2 GHz oder XP 2000+	Min. Details	Noch okay	Mies	Okay	Noch okay	Gut	Okay	Sehr gut	Gut
	Max. Details	Nee, lass mal!	Nee, lass mal!	Nee, lass mal!	Nee, lass mal!	Noch okay	Mies	Okay	Noch okay
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	Min. Details	Okay	Noch okay	Gut	Okay	Sehr gut	Gut	Optimal	Sehr gut
	Max. Details	Nee, lass mal!	Nee, lass mal!	Nee, lass mal!	Nee, lass mal!	Noch okay	Mies	Gut	Okay
ab 3 GHz oder XP 3000+	Min. Details	Okay	Noch okay	Gut	Okay	Optimal	Sehr gut	Optimal	Sehr gut
	Max. Details	Nee, lass mal!	Nee, lass mal!	Nee, lass mal!	Nee, lass mal!	Okay	Noch okay	Sehr gut	Gut
ab 3,5 GHz oder Athlon 64	Min. Details	Gut	Okay	Sehr gut	Gut	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal
	Max. Details	Nee, lass mal!	Nee, lass mal!	Mies	Nee, lass mal!	Okay	Noch okay	Optimal	Sehr gut

RAM

128 MByte (Nee, lass mal!)	256 MByte (Noch okay)
512 MByte (Gut)	1 GByte (Optimal)

LEISTUNGSMERKMALE

Die sehenswerte Optik des Genre-Hybriden hat ihren Preis. Für alle Details in einer Auflösung von 1.024x768 muss mindestens eine 3,5-Gigahertz-CPU, 1 Gigabyte RAM sowie ein sehr leistungsstarker 3D-Beschleuniger wie eine Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XT in Ihrem Spiele-PC stecken. Besitzen Sie eine leistungsschwache Grafikkarte, sollten Sie bei der Option Shader-Modell „1.1" einstellen.



Gruselig: In *Oblivion* bekommen Sie es unter anderem mit solchen lebenden Leichen zu tun.

»Kate Moss will es nach dem Drogenentzug noch mal wissen.«

Das geht in die Knochen, Mann!

»Hauen gern auf den Putz: Waffen-Rock-Stars.«

Mit Gefangniswärtern ist nicht gut Kirschen essen.

Hier liegt eine tote blaue Kreatur (ernste Bildtexte sind doof).

»Jugendfoto: Harald Juhnke.«

»Mal ehrlich: Lavalampen sind doch voll für'n Arsch.«

So sehen die Tore ins mysteriöse Reich Oblivion aus. Dieses hier soll unser Held schließen.

So viel Atmosphäre fährt Ihnen ins Gebein: Warum THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION umwerfender ist als eine Flasche Absinth.

Wenn dunkle Mächte das Land bedrohen und nur ein wackerer Held den Untergang zu verhindern mag, was kommt uns da vor allem in den Sinn? Na, dass das ja mal ganz was Neues ist! Doch derlei Zynismus ist bei einem Rollenspiel-Epos wie *The Elder Scrolls 4: Oblivion* eigentlich nicht angebracht. Immerhin meckert auch niemand über den Kampf zwischen Gut und Böse in *Der Herr der Ringe*. Es ist also okay, wenn sich im Königreich Tamriel ominöse Höllenportale öffnen und aus einer Parallelwelt namens Oblivion plötzlich allerlei fiese Kreaturen hoppeln. Diese wollen ein bisschen Furcht und Schrecken verbreiten. Quasi wie Rosenstolz. Stoppen kann die Invasion natürlich nur – warum auch immer – der Königssohn. Der ist selbstverständlich verschollen und will gesucht werden. Andernfalls gäb's ja nix für Sie zu tun und das ganze Spiel wär' für'n Popo. Zunächst vermittelt uns der Vater des Prinzen noch den Ernst der Lage, um anschließend dramatisch abzunibbeln. Der Spieler macht sich nun wahlweise in der Ich- oder Verfolgerperspektive auf, den Königssohn aufzutreiben. Es beginnt ein bis zu 200-stündiges Abenteuer ...

VOLL AUF DEM TRIP

Was erwartet Sie in Tamriel? Genretypisch sprechen Sie mit hunderten von computergesteuerten Charakteren, treiben Handel, streifen in dunklen Höhlen und gruseligen Verliesen umher und wandern und reiten bei Vogelgezwitscher und stimmungsvoller Musik durch grafisch außergewöhnlich schöne Landschaften. Besonders die Vegetation verdient das Prädikat „prächtig". Der Spieler kann den Wechsel zwischen Tag und Nacht genießen, jungfräulichen Schnee im Gebirge, herrlichen Sonnenschein, sanftes Mondlicht, romantisch schimmernde Bäche und Seen, und, und, und. Die Welt von *Oblivion* ist abgesehen von den etwas unbelebt wirkenden Städten also sehr glaubwürdig. Da wundert es nicht, wenn bei virtuellem Pisswetter alles gleich viel trister aussieht. Ihre etwaige Missgestimmtheit dürfen Sie nicht nur in diesem Fall an diversen bösartigen Kreaturen auslassen. Je nach Vorliebe mit Schwert, Axt, Knüppel, Pfeil und Bogen oder vernichtenden Zaubersprüchen. Erledigte Gegner lassen netterweise das eine oder andere nützliche Gimmick liegen. Waffen, Rüstungen, Schilde, Ringe, Spruchrollen, Tränke und vieles mehr. Es freut unter anderem sehr, dass selbst Riesenkrabben schon mal ein Goldstück oder einen Dietrich mit sich führen (auch wenn wir uns nicht erklären können, wo die Viecher das Zeug stecken haben). Die Krabben lassen sich übrigens im dahingeschiedenen Zustand prima als Schild verwenden.

> „Abenteuer pur: Junger Weltenretter zum Mitreisen gesucht!"

HAUEN UND STECHEN

Wie für Spiele üblich, die hauptsächlich auf die Ich-Perspektive setzen, bewegen Sie Ihre Figur am besten per Maus und Tastatur durch die Levels.

Torheit des Monats

An *Oblivion* gibt's nicht viel zu meckern, aber beim Inventar hat Bethesda keine Heldentat vollbracht. Außerdem: Vier Hauptmenüs, die gut zwei Dutzend Unterpunkte beherbergen? Und scrollen soll der Spieler manchmal auch noch? Übersichtlichkeit ist was anderes.



Held regiert die Welt

Der Charakter-Generator von *Oblivion* lässt beinahe keine Wünsche offen.

Nachdem Sie eine von zehn Rassen und das Geschlecht gewählt (Bild 1) und damit die Grundfähigkeiten (Stärke, Intelligenz, Konstitution et cetera), etwaige Spezialeigenschaften aus den Bereichen Kampf-, Magie- und Diebesfertigkeiten (u.a. Schmiedekunst, Beschwörung, Schleichen) und das grobe Aussehen inklusive Frisur bestimmt haben, geht's ins Detail. Eine Morphing-Funktion ermöglicht es, die Merkmale des Gesichts (Augenbrauen, Augen, Nase, Mund, Kinn ...) stufenlos zu ändern. Selbst die Hautfarbe könnten Sie zusammenmischen, falls erwünscht! So entsteht ein optisch einzigartiger Held. Fähigkeiten und Eigenschaften werden noch modifiziert. Zum einen durch die Wahl der Klasse (Bild 2). Es gibt 21 solcher „Berufe" (Agent, Ritter, Zauberer usw.). Andererseits ist das Sternzeichen wichtig. Ein im Bild des Kriegers Geborener erhält etwa Boni bei Stärke und Ausdauer, „Schatten"-Sternzeichen können sich täglich 60 Sekunden unsichtbar machen.







Die Vegetation ist so realitätsnah, man könnte glatt eine Pollenallergie kriegen.

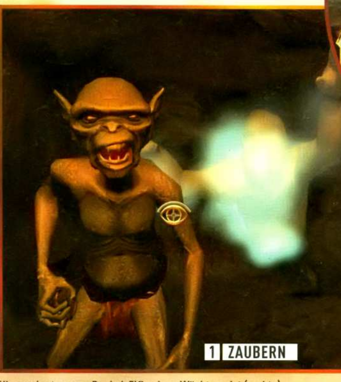
Zum Schießen und Zaubern ist nur jeweils eine Taste nötig. Nahkämpfer blocken per Rechtsklick und schlagen mit der linken Maustaste zu. Das ist dann ein normaler Angriff. Wer den Button hält und zusätzlich eine der vier Richtungstasten betätigt, vollführt eine von vier so genannten Power-Attacken. Diese sind langsamer, richten aber mehr Schaden an. Das war's dann aber auch schon mit den Variationsmöglichkeiten. Spaß macht es trotzdem, wenngleich *Elder Scrolls 4* von einer launigen, actionlastigen Metzelorgie à la *Diablo 2* weit entfernt ist. Nebenbei erwähnt: Der stufenlos einstellbare Schwierigkeitsgrad und die freie Speicherfunktion lassen sowohl Einsteiger als auch Profis auf ihre Kosten kommen. Die einen verzweifeln nicht, die anderen freuen sich über die Herausforderung. Genau so muss das sein!

MACH DOCH WAS DU WILLST!

Oblivion bietet viel Handlungsfreiheit. Unbescholtene Bürger abzumurksen oder auch nur zu bestehlen, sollten Sie sich trotzdem gut überlegen. Werden Sie erwischt, haben Sie die örtliche Polizei an den Hacken und landen schon mal im Kerker, was gleichbedeutend mit Fähigkeitseinbußen ist. Bestensfalls sind Sie in der Lage, sich freizukaufen. Gesetzesverstöße sind aber nicht nur nachteilig – wenn Sie beispielsweise das darauf folgende Angebot

So spielt sich Oblivion

***Oblivion* ist spielerisch sehr abwechslungsreich. Wir zeigen einen Ausschnitt dessen, was Sie erwartet.**



1 ZAUBERN

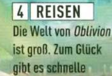
Hier zaubert unsere Dunkel-Elfin einen Wächtergeist (rechts) herbei, der den Goblin sofort von hinten attackiert.

2 REDEN

[gasp!] Who... Who are you?
Explain yourself. Now.
[Say nothing.]

Dialoge mit Nichtspielercharakteren führen Sie im Multiple-Choice-Verfahren.

4 REISEN



Die Welt von *Oblivion* ist groß. Zum Glück gibt es schnelle Pferde für komfortable Reisen.

3 RÄTSELN

Um das rote Symbol auf der Gruft erkennen zu können, müssen Sie den Friedhof um Punkt 12 Uhr aufsuchen.

»Spaßbremsen: Polizeibeamte verkleiden sich nicht mal an Karneval.«

In einem Traum kämpfen wir mit bloßen Fäusten gegen zwei Minotauren.

Ein Goblin heizt unserem Barbaren mit Feuerbällen ein.

»Scharfrichter auf Fortbildungskurs.«

Für eine gewisse Zeit reiten Sie mit einem Mönch und Königssohn Martin durch Tamriel.

»Neulich beim Friseur: drei Mal Pony schneiden, bitte!«

der Dunklen Bruderschaft annehmen, als Berufskiller zu jobben. Das beschert Ihnen einige lukrative Aufträge. So belohnen die Schwarzkittel ihre Beschäftigten mit Klamotten, Waffen, Magiegegenständen und ähnlichen Gütern. Wir sind da ohnehin bei einem wichtigen Punkt: Ein Rollenspiel lebt ja beileibe nicht nur von seiner Schönheit. Ebenfalls wichtig sind die Aufträge, die Sie während Ihrer Zeit als Abenteurer bestehen (lesen Sie dazu auch den unten stehenden Kasten „So spielt sich *Oblivion*"). Die in Fachkreisen so genannten Quests finden Sie an allen Ecken und Enden. Bei Krieger-, Magier- und Diebes-Gilden, Passanten oder Wirtshausbesuchern. Sie bequatschen einfach immer wieder Leute und horchen diese im Multiple-Choice-Verfahren aus. Andere Gesellen wiederum drängen sich förmlich auf.

ES GIBT VIEL ZU TUN!

Spieler können stur der Hauptstory folgen und haben dann angeblich nach rund 25 Stunden die Welt gerettet. So sollen Sie unter anderem ein Amulett beschaffen, Oblivion durch ein Höllentor betreten, um dieses schließen zu können, Kampfgefährten eskortieren, vier geheimnisvolle Bücher suchen und studieren, sich bei der Sekte der Mythic Dawn einschleichen, einige ihrer Agenten töten und in weiteren geheimen Schlupfwinkeln der ominösen Glaubensgemeinschaft herumstöbern. Richtig Spaß macht *Oblivion* aber erst, wenn Sie die Welt entspannt erkunden und auch Nebenaufträge erfüllen. In einem Fall sollte unser Barbar einem Mann helfen, der im Koma lag. Dazu war es nötig, in dessen Traumwelt zu steigen und dort diverse Aufgaben zu meistern. Nur in

Hin und wieder werden Sie von computergesteuerten Charakteren begleitet und ziehen mit diesen in den Kampf.

6 BEGLEITEN

Scamp

5 KÄMPFEN

Dieses Steinmonster geht gleich mächtig über den Jordan.

7 HANDELN

In Geschäften können Sie um Preise feilschen.

PC ACTION-Testlogbuch
The Elder Scrolls 4: Oblivion

Abenteuer Reise: In München einen Parkplatz zu kriegen, ist die Hölle. Aber das tut hier nichts zur Sache.

HARALD FRÄNKEL



DONNERSTAG, 23.2.2006 | **14:30 Uhr**
Endlich darf ich *Oblivion* spielen. Ich fühle mich wie an meinem Geburtstag! Hm ... na ja ... also wenn ich drüber nachdenke, könnte das daran liegen, dass ich Geburtstag *habe*. Meine Wenigkeit freut sich aber auch über die Einladung von Take 2 nach München, wo Kollege Joachim Hesse und ich zwei Tage die nahezu fertige englische Version Nullpunktneunirgendwas der großen Rollenspielhoffnung zocken dürfen. Einmal mehr stelle ich fest, dass ich mit dem Genre ein bestimmtes Problem habe: Ich könnte wahrscheinlich einen Tag mit der Erstellung einer Spielfigur verbringen! Gerade dieser Titel erschlägt einen förmlich mit je zehn Rassen und Sternzeichen, 21 Klassen, „Was weiß ich wie viel"-Fähigkeiten und vor allem dem umfangreichen Gesichtsgenerator. Den könnte man wohl problemlos bei der Polizei nutzen, um Phantombilder zu erstellen. Geil! Mangels Zeit zwinge ich mich zu einer schnellen Entscheidung und baue einen Nord-Krieger. Mein erstes größeres Aha-Erlebnis habe ich, als mein „Hau drauf und Schluss" nach der Flucht aus dem Gefängnis zum ersten Mal die Außenwelt betritt. Vor mir liegt eine wunderschön idyllische Flusslandschaft mit grünen Hängen und einem zartblauen Himmel. Die Grafik erinnert an ein Aquarell. Mittlerweile habe ich aber auch festgestellt, dass das Inventar und ich nie Freunde werden. Vier Hauptschaltflächen und an die zwei Dutzend Untermenüs sorgen nicht gerade für Übersicht. Indes flucht Kollege Hesse, weil seine schwachbrüstige Dunkel-Elfin namens Diarrhö wenig tragen kann und er ständig ihr Inventar ausmisten muss. Störend ist dabei vor allem, dass das Spiel häufig zickt, weil angeblich nicht genug Platz sei, um Objekte fallen zu lassen. Der Spieler muss seinen Helden deshalb oft drehen, was tatsächlich saublöd ist. Ich unterdessen erfreue mich an einem Reh, das vor mir durch den Wald hoppelt, wobei es von einem computergesteuerten Jäger mit Knüppel verfolgt wird. Witzig!

FREITAG, 24.02.2006 | **10:30 Uhr**
Ich beginne, das Spiel zu lieben. Anders als im Vorgänger *Morrowind* laufe ich mir bei Reisen keinen Wolf. Zum Teil überbrücke ich weite Strecken mit einem einzigen Klick auf die Karte. Sollte ein Ort noch nicht ausgekundschaftet sein, muss ich ihn zwar in Echtzeit suchen, dabei hilft aber mein geländegängiges Pferd. Dieses kapituliert erst bei 80 Grad steilen Gebirgswänden. Selbst dann verliere ich aber dank der Kompassfunktion nie die Orientierung. Allerdings muss ich nach dem Aufsitzen jedesmal händisch in die Verfolgerperspektive schalten, weil sich der Gaul sonst blöd lenken lässt. Kämpfen kann ich hoch zu Ross auch nicht. Das bedeutet häufiges Absteigen. Nervig. Doch damit keine Missverständnisse aufkommen, ich jammere hier auf hohem Niveau! Zum Beispiel finde ich doof, dass mein Barbar Feuerball- und Heilzauber beherrscht. Passt irgendwie nicht zu diesem Charakter. Dass manchmal die Gegner-KI aussetzt und beispielsweise eine Riesenratte nicht attackieren mag, könnte indes bei der Verkaufsversion ausgemerzt sein. Dies gilt auch für kleinere Grafikfehler wie fliegende Pferde oder falsch dargestellte Schatten. Wir checken das für die nächste PC ACTION. Ich kann sagen: Nach zwölf Stunden Spielzeit habe ich immer noch mächtig Lust auf *Oblivion* und mochte mich kaum trennen.

DAS ROCKT DICH WEG!



»Hat Gott abgeschworen: Lüneburger Heide.«

Gute Aussichten: Wenn Sie erstmals die Außenwelt betreten, ist das ein erhabener Moment.

DAS KOTZT DICH AN!



»Gehen einem Irgendwann auf den Sack: Beziehungskisten.«

Wir sind gewichtsmäßig mal wieder überlastet. Wenn nur das Ablegen von Objekten nicht so nerven würde!



»Heavy-Metal-Fan: an der Kutte erkannt.«

Mönch Jauffre kämpft mit einem Mythic-Dawn-Agenten.

Unterhosen und waffenlos entgingen wir bei den folgenden Jump-&-Run-Einlagen knapp mehreren tückischen Fallen und bezwangen mit bloßen Fäusten zwei fette Minotauren. Anderes Beispiel: In einem Gasthof traf unsere Dunkel-Elfin eine Katzenfrau. Diese jammerte, dass ihr jemand Super-Kartoffeln gestohlen und sich gen Westen aus dem Staub gemacht habe. Die hilfsbereite Heldin machte sich im Dunklen auf die Suche. Nur wenig später brach plötzlich eine riesige Kreatur durchs Gestrüpp! Tester Hesse erschrak, schlug panisch um sich und das Monster fiel bereits nach dem ersten Hieb überraschend zu Boden. Tot! Wie sich herausstellte, handelte es sich um den Kartoffeldieb. Natürlich brachte unsere Kämpferin die Erdäpfel zurück. Als Belohnung gab's ein Super-Kartoffelbrot. Hesse hatte daran wenig Freude. Weil die unübersichtlichen Menüs des Spiels nervten: „Das Brot bringt vermutlich Lebensenergie zurück", schimpfte er, „aber genau weiß ich das nicht, weil ich es im Inventar nicht sofort gefunden und dann keine Lust mehr hatte, zu suchen." Schade, ein bewährtes Inventarsystem eines *Diablo 2* oder *Baldur's Gate 2* wäre besser gewesen (lesen Sie dazu auch den Kasten „Torheit des Monats" auf Seite 105). Die Menüs mit den riesigen Schriften mögen aufgrund der zeitgleich entwickelten Xbox-360-Version PC-Spieler ärgern. Aber das will und muss uns nicht gefallen.

ZIEMLICH RASSIG

Oblivion ist komplex, aber nicht kompliziert. Seine Vielschichtigkeit, und damit eine der großen Stärken, zeigt es von der ersten Sekunde an, nämlich bei den unglaublichen Möglichkeiten, einen Helden zu kreieren (lesen Sie dazu auch den Kasten „Held regiert die Welt" auf Seite 106). Allein wegen der zehn Rassen hat der Spieler bereits die Qual der Wahl. Neben genretypischen Völkern wie Menschen, Orks und Elfen finden sich Exoten wie die reptilartigen Argonier und die Khajiit, humanoide Katzenwesen. Jede Rasse hat andere Stärken. Argonier etwa können unter Wasser atmen und hervorragend Schlösser knacken, Hochelfen sind die besten Zauberer und Orks besonders im Berserkerrausch gefürchtete Krieger. Natürlich dürfen Sie Ihren Recken im Lauf der Zeit hochpäppeln, *Oblivion* ist schließlich ein Rollenspiel. Fertigkeiten verbessern Sie auf dreierlei Art. Indem Sie sie häufig einsetzen und somit üben, beispielsweise oft mit einem Schwert kämpfen, Heilzauber anwenden oder Schlösser knacken. Außerdem bieten bestimmte Nichtspielercharaktere gegen Bezahlung Trainingseinheiten. Manch ein schlaues Buch führt ebenfalls zum Erfolg. Wie bei anderen Rollenspielen zusätzliche Punkte auf die Grundfähigkeiten verteilen darf der Spieler, wenn sein Schützling eine Stufe aufsteigt. Mit mehr Körperkraft kann das Alter Ego dann bei-



Mordauftrag: Der Piraten-Kapitän soll sterben.

»Ich sagte, du sollst ein paar Bier bringen, keinen Barbier! Du Depp!«

spielsweise schwerer tragen, länger rennen und Gegner stärker verletzen. Geschicklichkeit wirkt sich unter anderem aufs Schleichen und Schießen aus und Intelligenz aufs Zaubern. Die Entwicklung des Charakters mit Levelaufstiegen und neuen, besseren Ausrüstungsgegenständen geht in *Oblivion* eher langsam voran. Fans von Action-Rollenspielen mag das etwas zäh erscheinen.

NA, WIE LÄUFT'S?

Technisch ist *Oblivion* erstklassig. Unsere Soundwertung bezieht sich übrigens auf die englische Version mit über 50 Stunden hervorragender Sprachausgabe. Das Urteil für die deutsche Synchronisation liefern wir Ihnen – wie auch einen umfangreichen Prüfstand – im Rahmen eines Nachtests. Den endgültigen Spielspaß zu bewerten, war ebensowenig möglich: Uns lag lediglich eine noch nicht ganz fertige Version des Spiels vor, die wir auch nur eine begrenzte Zeit spielen durften. In Sachen Hardware-Anforderungen so viel vorweg: Die Herstellerempfehlung (3 Gigahertz, 1 Gigabyte RAM und eine Ati-Grafikkarte der X800- oder Nvidia Geforce-6800-Serie) halten wir für etwas optimistisch. Wir spielten auf einem Athlon 64 X2 Dual Core 4600+ und einem Athlon 64 3800+ mit jeweils 2 Gigabyte RAM und Geforce 7800 GTX. Bei einer Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten und mit allen Details (inklusive High Dynamic Range und dem anderen modernen Schnickschnack, den das Spiel drauf hat) brachte der Zweikern-Rechner gute, flüssige Ergebnisse. Beim zweiten PC ging die Framerate in Außenlevels mit vielen Objekten dagegen schon mal in die Knie. Ruckler waren die Folge.

BOCK AUF RED BULL?

Die Komplexität von *The Elder Scrolls 4* beschert dem Spieler viel Abwechslung. Er kann eine Menge cooler Sachen anstellen. Blumen und andere Pflanzen sammeln, um daraus Tränke zu brauen zum Beispiel. Ein Apfel und ein Kopfsalat ergeben beispielsweise eine Art Energydrink. Der verleiht zwar keine Flügel, erhöht aber für 14 Sekunden die Ausdauer. Jaaa, unsere ersten alchimistischen Versuche waren schon der Hammer, was? Doch zurück zum Thema: Wer mag und entsprechend viel Geld hat, kann sich in *Oblivion* ein Haus und die passenden schmucken Möbel dazu kaufen. Ferner dürfen Sie feilschen, um günstiger an Waren zu kommen und Nichtspielercharaktere mittels eines Minispiels überreden, eventuell die eine oder andere wichtige Information preiszugeben. Wichtig ist dabei, die Mimik des Gegenübers zu beobachten. Ein verärgerter Gesprächspartner wird Ihnen kräftig was husten. Ebenfalls als Minispiel umgesetzt ist übrigens das Schlösserknacken. Hier mag die Maussteuerung etwas fummelig ausgefallen sein, die Idee finden wir trotzdem witzig. Kurzum: *Oblivion* dürfte das beste Solo-Rollenspiel seit Jahren werden. Es kann kaum noch etwas schief gehen.

Harald Fränkel

Info: www.elderscrolls.com

Vergleich

	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Gothic 2	The Elder Scrolls 3: Morrowind
PRO + CONTRA	+ Riesige Welt in Top-Technik + Rundum abwechslungsreich + Vorbildliches Quest-System – Unübersichtliches Menü	+ Packende Story + Motivierende Aufträge + Sehr lebendige Welt – Unübersichtliches Menü	+ Gigantische Welt + Handlungsfreiheit – Spieler wird allein gelassen – Lange Reisewege
EINZELSPIELER	–	81%	75% (ABGEWERTET)

HARALD FRÄNKEL



Was soll ich sagen? Ein geileres Rollenspiel kriegen Sie momentan höchstens im Bordell. Okay, auf das unübersichtliche Menü hätte ich gern verzichtet, denn wenn ich keinen Durchblick haben möchte, spreche ich mit Frauen. Außerdem wären lebendigere Ortschaften wünschenswert gewesen – vielleicht mit Hütchenspielern, Verkaufsständen, tobenden Kindern und streunenden Hunden? Sonst gibt's kaum Grund zur Klage. Die Technik ist spitze. Außerdem liefert *Oblivion* dank vieler Gilden und noch viel mehr Aufträgen, wegen des umfangreichen Charaktersystems und der umgerechnet 40 Quadratkilometer großen Welt samt 200 Dungeons, neun Städten und 60 Gegnertypen jede Menge Abwechslung. Kaufen! Marsch, marsch!

JOACHIM HESSE



Ich bin ein Naturbursche. Und das weiß ich nur durch *Oblivion*. Danke Bethesda! Nie hätte ich vermutet, dass es mir Spaß bereitet, Blumen zu pflücken oder Hirsche zu jagen. Die Landschaft sieht aber auch genau wie ich einfach unverschämt gut aus! Ganz im Gegensatz zum überladenen Menü, das Excel-Charme versprüht. Wem gefällt das? Auch stinkt es mir, dass Herr Fränkels Barbar halbe Häuser mitschleppen durfte, während meine blauhaarige Dunkel-Elfin in Unterwäsche rumlaufen muss, um ein schönes Schild führen zu können. Was soll's, *Oblivion* ist ein Hit! Aber vielleicht nicht ganz das perfekte Spiel, das einige erwarten. Ich bin auf die deutsche Sprachausgabe gespannt.

The Elder Scrolls 4: Oblivion

PREIS	Ca. € 42,-
TERMIN	24. März 2006
GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Bethesda Softworks
VERTRIEB	Take 2
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch (Deutsch in Vorb.)

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 4,6 GByte HD, 128-MByte-Grafikkarte, DirectX 9.0, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Diktatoren können davon nur träumen: Mit *Oblivion* haben Sie eine ganze Welt für sich allein!

GRAFIK	91%
SOUND	88%
STEUERUNG	80%

TENDENZ



SEHR GUT

Oblivion sollte das mit Abstand beste Rollenspiel werden. Da heißt es einfach zugreifen!

»Kritik an Mohammed-Karikaturen im Iran: Dänen zeigen wir es.«

Unsere Rebellenarmee befreit in einer Bodenschlacht die Wookie-Bevölkerung aus den Klauen des Imperiums.

Ballern, Macht, Spaß!



AUF DVD
TIPPS & TRICKS

Gut oder böse? Schwere Frage, denn in STAR WARS: EMPIRE AT WAR schlüpfen Sie auf Wunsch in die Rolle der Rebellen oder des Imperiums. Unglaublich, aber tatsächlich wahr: Selbst 29 Jahre nach dem ersten gedrehten Teil des *Star Wars*-Sextetts halten einige Erdlinge X-Wings für Billigfraß von McDonald's. Und Chewbacca für eine türkische Putzfrau. Doch auch *Krieg der Sterne*-Neulinge sollten einen Blick auf die weit entfernte Galaxis riskieren, denn Petroglyphs *Empire at War* besticht dank einfacher Startmissionen mit Einsteigerfreundlichkeit. Zur Erinnerung: In der März-Ausgabe sah PC ACTION von der finalen Wertung ab, da noch einige Bugs am Spielspaß unseres Vorab-Testmusters knabberten. Auch ein Mehrspieler-Test scheiterte aufgrund von Synchronisationsproblemen. Mittlerweile eroberten wir ganze Planetenketten mit der Verkaufsfassung von *Star Wars* mitsamt Patch auf Version 1.2. Doch auch die geflickte Galaxis birgt vereinzelte schwarze Löcher.

Mehr Stoff!

Activision veröffentlicht eine Special Edition des Spiels für 45 Euro. Extras: fünf Spielkarten, Hintergrundbilder, Entstehungs-Dokumentation. Streng limitiert ist diese Edition aber nicht. Sie umfasst die gesamte Erstauslieferungsmenge. Sauber!



MACHTSPIELCHEN

Zwei Mächte kämpfen um die Herrschaft im Weltall: Das böse Imperium unter der Fuchtel von Despot Palpatine wehrt sich gegen die technisch unterlegenen Rebellen unter der Führung von Senatorin Mon Mothma. Mit welcher Partei Sie zum Lichtschwert greifen, hängt von Ihnen ab. Beide Seiten bewältigen etwa ein Dutzend Missionen. So stibitzen die Aufständischen Y-Wings oder befreien gefangene Wissenschaftler aus den Klauen des Imperiums. Die Sturmtruppen-Fraktion werkelt dagegen am Bau neuer Kriegsmaschinerie wie AT-AT-Kampfläufern oder sorgt mithilfe des Kopfgeldjägers Boba Fett für Ruhe in einem Piratenlager. Doch bevor es zu interplanetaren Auseinandersetzungen kommt, stellen Sie Kampfschiffe oder Truppeneinheiten im Strategie-Modus her. Dieser erinnert an den Klassiker *Rome: Total War*. Die Galaxiskarte beherbergt 43 Planeten, die sich fähige Spieler nach und nach unter den Nagel reißen. Eroberte Welten bauen Sie nach Bedarf aus. Neben Fabriken, Minen und Kasernen pflanzen Sie ganze Raumstationen in den Orbit und stellen mit deren Hilfe Kampfschiffe wie Tie Fighter, Mon-Calamari-Kreuzer oder imperiale Sternenzerstörer her. Die Bauplätze auf den Planeten sind begrenzt – so sind Sie zur taktischen Vorgehensweise gezwungen. Wir mussten uns auf Seiten der Rebellen gut überlegen, ob wir auf eine Kaserne verzichten (stellt Fußtruppen her) und stattdessen eine Fabrik aus dem Boden stampfen (Bedingung für Fahrzeugbau). Oder sollten wir doch lieber in eine Mine investieren, die regelmäßig Geld abwirft? Als wir uns schlussendlich für die Kaserne entschieden hatten, landete eine ganze Horde wild herumtrampelnder AT-STs in unserer Basis und machte unsere Truppen buchstäblich platt. Prompt war die Oberfläche von Dagobah in den Händen von Vaders Schergen. Das war wohl die falsche Taktik ...

KRÄFTE MESSEN

Kommt es zu einer Schlacht, wechselt das Spiel in die 3-D-

»Neu: Schreibmaschine für Indianer.«

Versteckt hinter einem Energieschild plätten unsere MPTL-2A-Panzer die anrückenden AT-ATs.

»Mag keiner mehr: Storch Riesen.«

Trotz Dauerbeschuss durch unsere Soldaten bleibt Darth Vader unbeeindruckt.

»Tausende von Fliegen können sich doch irren!«

Für solch riesige Schiffe wie diesen Sternenzerstörer setzt man am besten eine ganze Flotte ein.

»Terminator war besoffen und krabbelte auf allen Vieren nach Hause.«

Auf Chewbaccas Heimatplaneten Kashyyyk trampeln imperiale AT-ATs alles in Grund und Boden.

Perspektive. Eine kurze Missionsbeschreibung verrät die Ziele. In den meisten Fällen eliminieren Sie alle gegnerischen Truppen. Gebäude bauen dürfen Sie nicht. Stattdessen kommandieren Sie Einheiten, die Sie zuvor im Strategie-Modus herstellen. Im Gegensatz zu *Rome* gibt es im Imperium zwei Schlachttypen: Mal schiffen Sie mit Ihrer Armada quer durchs All und bestreiten gigantische Raumschlachten, mal befehligen Sie T2B-Panzer und Co. auf Planetenoberflächen. Im Vergleich zu unserer Vorabfassung fällt das Gleichgewicht zwischen den Waffen der Parteien in der Verkaufsversion positiv ins Auge. Plex-Soldaten lasern die AT-ST-Läufer nieder. Rollt aber ein Tie-Mauler über die Fußtruppen, gehen diese reihenweise drauf. Dagegen hilft ein T4B-Panzer, dem es wiederum beim Anblick eines AT-ATs die Ketten verbiegt. Sie sehen schon: Mit „Armeebau und hau drauf"-Taktik kommt hier kein Padawan durch.

HIMMLISCH GUT?

Grafisch hat sich seit unserem Beta-Test nichts getan. Nach wie vor steuern Sie recht kantigen Truppen durch karge Landschaften. Und obwohl die Schlachtfelder sowohl im All als auch oberirdisch nicht die Größe von ein paar Fußballfeldern übersteigen, artet *Empire at War* selbst auf High-End-Rechnern gern zu einer Ruckelorgie aus. Wenigstens gibt es Gutes für die Ohren: Der fette Surround-Soundtrack mit genialer John-Williams-Originalmusik rockt einfach das Universum. Nur die Synchronsprecher hören sich stellenweise ähnlich motiviert

So spielt sich Star Wars: Empire at War

Keine Ahnung von Astronomie, aber trotzdem nach den Sternen greifen? Kein Problem, PC ACTION bringt Ihnen die Himmelsrichtungen näher.

1 PLANEN



Auf der Strategiekarte planen Sie Ihre Raubzüge, ziehen Fabrikhallen hoch oder stellen Luft- und Bodenarmeen her. Ihre Aufträge erhalten Sie ebenfalls hier. Auf Wunsch verbringen Sie in diesem Modus den Großteil des Spiels. Nur für Storymissionen wechselt *Empire at War* in eine der beiden Schlachtansichten.

2 KÄMPFEN (LUFT)



Rücken Sie Ihrem Gegner auf die Planetenpelle, kommt es zu einer Luftschlacht. Hier befehligen Sie zuvor hergestellte Tie Fighter und Sternenzerstörer. Die Zahl der verfügbaren Einheiten ist limitiert, aber Sie können jederzeit Verstärkung anfordern. Vorausgesetzt, es kreisen genügend Schiffe im Orbit.

3 KÄMPFEN (BODEN)



Gehört der Luftraum Ihnen, geht es oberirdisch weiter. Um einen Planeten vollständig zu besetzen, krallen Sie sich auch die Oberfläche. Wie bei Luftschlachten ist die Einheitenzahl begrenzt. Im Zweifelsfall holen Sie Nachschub, allerdings nur an dafür vorgesehenen Kontrollpunkten. Und die sind heiß begehrt!

PC ACTION-Testlogbuch

Star Wars: Empire at War



Könnte ich mit diesem Spiel schlafen, würde ich es tun. Doch ich komme nicht mehr zum Pennen. Vorsicht, Suchtgefahr!

ALEXANDER FRANK

MONTAG, 20.02.2006 | 12:30 Uhr

Leitender Redakteur Hesse deutet grinsend auf die Verpackung von *Empire at War*: „Bitte einen Nachtest für die kommende Ausgabe." Fast wollte ich ihn um ein Autogramm bitten. Schließlich überreicht einem nicht jeden Tag der Wookie höchstpersönlich ein *Star Wars*-Spiel. Auf meinen Vorschlag hin, sich zu rasieren, knallt die Tür zu. Von innen.

MONTAG, 20.02.2006 | 12:45 Uhr

„*Star Wars*? Okay, die Erwartungshaltung ist diesmal groß, aber es wird schon nicht so toll sein. Sternenkrieg-Strategie war ja noch nie der Hammer", murmele ich vor mich hin und werfe die DVD-Scheibe in mein Laufwerk. Kurz darauf flimmert das Tutorial über meinen Bildschirm, der Sound rockt! Ich qualme eine Kippe und pumpe mich bis zur Oberlippe mit Kaffee voll. Schließlich starte ich die erste Mission der Rebellen-Kampagne. Dank des ausführlichen Tutorials geht sogar *Star Wars*-Frischlingen die Steuerung leicht von der Hand. Hm ...

MITTWOCH, 22.02.2006 | 5:30 Uhr

Laserstrahlen, Explosionen und Schreie meiner Fußtruppen halten mich besser wach als Kaffee. Normalerweise würde ich um diese Uhrzeit horizontal vor mich hinschnarchen. Aber nein – schlafen kann ich auch noch, wenn ich tot bin. Die Kampagne ist spannend, die Missionen sind abwechslungsreich. Wow! Nur die Synchronisation lässt zu wünschen übrig. Egal, das Spielprinzip macht die Sache locker wett. Nach Abschluss der Rebellen-Missionen widme ich mich der dunklen Seite der Macht.

DONNERSTAG, 23.02.2006 | 17:30 Uhr

Der finale Kampf zwischen dem Imperium und den Rebellen lässt mich nicht mehr los. Ich tauche noch tiefer in die Galaxis ab und reiße mir nach und nach alle Welten unter den Nagel. Klarer Fall: Die *Star Wars*-Sucht hat mich gepackt! Als Kollege Wollner mit Kaffee und Kippe vor meiner Nase wedelnd mich an meine Lieblingsdrogen erinnert, winke ich genervt ab. Jetzt nicht! Ich muss noch diesen Planeten erobern! Und den hier! Und dort einen!

SAMSTAG, 25.02.2006 | 12:30 Uhr

Die Mehrspieler-Partie gegen den PC-Games-Kollegen Oliver Haake läuft seit über drei Stunden. Ernüchternd: Die Entwickler haben beim Feintuning der Helden etwas übertrieben. Darth Vaders Lichtknüppel etwa schickt meine riesige Armee mehrere Male in den Tod. Das frustriert etwas. Hoffentlich bekommt Haake schwarze Zähne ...

DIENSTAG, 28.02.2006 | 18:30 Uhr

Nur widerwillig schleppe ich das Spiel zurück zu Herrn Hesse. Ich habe eine neue Liebe. Sie heißt *Star Wars: Empire at War*. Hesses Augen blinzeln so seltsam, ansonsten stelle ich bei Chewbacca nichts Ungewöhnliches fest. „Merkst du was?", fragt er mich und wartet ungeduldig auf meine Antwort. Mein Schulterzucken enttäuscht ihn, er fährt dennoch fort: „Ich habe mich rasiert!" – „Ach, echt? Wo denn?", erwidere ich verwundert. Nach kurzer Überlegung will ich es plötzlich gar nicht mehr so genau wissen. Weitere drei Sekunden später knallt die Tür zu. Diesmal von außen.

DAS ROCKT DICH WEG!

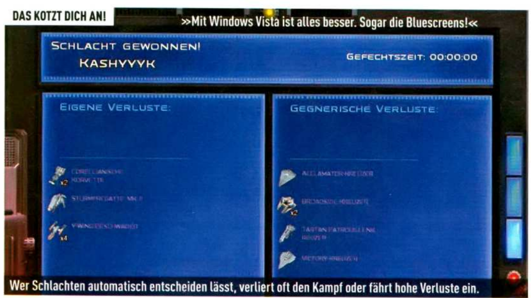


»Türkische Mannschaft doch bei der Fußball-WM 2006 dabei.«

Im Battlecam-Modus betrachten Sie die Schlachtszenen aus einer filmreifen Kameraperspektive.

DAS KOTZT DICH AN!

»Mit Windows Vista ist alles besser. Sogar die Bluescreens!«



Wer Schlachten automatisch entscheiden lässt, verliert oft den Kampf oder fährt hohe Verluste ein.



»Die Ku-Klux-Klan-Schlampe hat ihre Tage.«

Imperator Palpatine greift höchstpersönlich zum Lichtschwert und verteidigt sich gegen die Rebellen.

»Hochgefährlich: Vogelgrippe-Gyros.«

Drei AT-ST-Läufer sind in der Lage, eine zahlenmäßig überlegene Armee eine Zeit lang aufzuhalten.

an wie dem Autor bekannte Frauen mit Migräne. Auch die künstliche Intelligenz ist schon mal überfordert und veranlasst gern lichtjahreweite Umwege auf den Schlachtfeldern. Zudem trüben einige Bugs das Gesamtbild: Manche Einheiten verschwinden spurlos im Datennirwana. Abhilfe schafft dann nur ein alter Spielstand.

HIER GIBT'S MEHR SPIELER!

Doch kein Computer-Gegner ersetzt echte Menschen. Für eine schnelle Partie zwischendurch eignen sich einzelne Boden- oder Raumgefechte hervorragend. Hier treten sich bis zu acht Spieler gegenseitig in den Hintern. Im Eroberungs-Modus eifern Sie dagegen um die Gunst der Sterne. Was wir in *Rome: Total War* schmerzlich vermisst haben, macht der Entwickler Petroglyph in *Star Wars: Empire at War* wahr: Sie zocken Kampagnen auch gegen einen Mitspieler. Da der Titel nicht rundenbasiert, sondern in Echtzeit abläuft, kommen keine Leerlaufphasen auf. Sie dürfen jederzeit zuschlagen. Hier offenbart das Spiel seine wahre Stärke. Bei unserem Test machte es galak-

Vergleich

 Die Schlacht um Mittelerde 2	 Star Wars: Empire at War	 Rome: Total War
PRO + CONTRA 	PRO + CONTRA	PRO + CONTRA
+ Tolle Atmosphäre	+ Drei Spielebenen	+ Nichtlineare Kampagne
+ Fetter Ringkrieg-Modus	+ Dynamisches Spielprinzip	+ Epische Massenschlachten
– Hässliche Schatten	+ *Star Wars*-Flair	– Ähnliche Missionen
– Polygonarme Figuren	– Teils mittelmäßige Grafik	– Stellenweise zu hektisch
 90 % EINZELSPIELER	88 % EINZELSPIELER	 80 % EINZELSPIELER ABGEWERTET



Einheiten-Nachschub: Mitten in der Schlacht seilen sich imperiale Sturmtruppen filmreif aus einem AT-AT-Läufer ab.

tische viel Spaß, dem Gegenüber einen Planeten nach dem anderen zu mopsen und ihn auf die letzten, ressourcenarmen Meteoritenhaufen zurückzudrängen. Doch die dunkle Macht verdirbt schon mal ein strategisches Gefecht. So sind Helden wie Darth Vader oder Admiral Ackbar etwas zu stark geraten und dezimieren halbe Armeen in wenigen Augenblicken. Ein weiterer Kritikpunkt: Manche Ausgangspositionen des Imperiums sind schlicht unfair gegenüber der Rebellenfraktion. Während Palpatines Krieger einen gemütlichen Platz in der Mitte der Strategiekarten einnehmen, müssen sich die Revoluzzer erst zusammenfinden, da sie auf zwei gegenüberliegenden Seiten in die Sterne gucken. Dennoch: Nicht nur wer auf *Star Wars* steht erhält mit *Empire at War* einen ungewöhnlich kurzweiligen Strategietitel, der nur wenig falsch macht. Einen Planeten nach dem anderen zu erobern, weckt den berühmt-berüchtigten Sammeltrieb. Alexander Frank

Info: www.empireatwar.com

Volle Breitseite!

Als eines der wenigen Spiele unterstützt *Star Wars: Empire at War* die Darstellung auf zwei Monitoren.

Vorteil für Hobby-Jedis: deutlich mehr Übersicht. Vor allem in Weltraum- und Bodenschlachten führen Sie Ihre Flotten und Truppen schneller zum Sieg. Denn mit dem Zweiten sieht man bekanntlich besser.



Um das Spiel zum Laufen auf zwei Bildschirmen zu bringen, fassen Sie Ihre beide Monitore zu einem Einzelgerät zusammen. Besitzer von Ati-Grafikkarten rufen dazu im Catalyst-Menü die Option „**Display-Manager**" auf, rechtsklicken auf den zweiten Bildschirm und wählen den Punkt „**Stretch Desktop 1 horizontally onto monitor**" (Bild horizontal strecken). Nvidia-Nutzer stellen unter „**nView-Grafikeinstellungen**" die Option „**Horizontaler Bereich**" ein. Starten Sie anschließend *Empire at War* und wählen Sie eine Breitbildauflösung aus. Vorsicht! Bei Darstellungen feiner als 1.600x600 nehmen die Sternenkriege ein vorzeitiges Ende – das Spiel stürzt ab. Sonst funktioniert alles reibungslos.

ALEXANDER FRANK



Ich habe alles gemieden, wo das Wörtchen „Star" vorkommt. *Star Wars* zog mir genauso am Allerwertesten vorbei wie *Stargate*, *Star Trek*, *Star Search* oder *Deutschland sucht den Superstar*. Doch dank *Star Wars: Empire at War* bin ich bekehrt. Gut, ein paar Bugs sind drin, etwa Abstürze oder plötzliches Verschwinden meiner Einheiten in den unendlichen Tiefen der Galaxis. Dafür fesselt mich der Titel mit seinem komplexen, aber nicht komplizierten Spielprinzip. Ich erobere einen Planeten nach dem anderen und ergötze mich an den einfachen, aber zugleich fordernden Strategie-Elementen. Aufhören? Nö! Sind die beiden Kampagnen durch, zocke ich im Eroberungs-Modus weiter. Und morgen gönne ich mir alle Filme auf DVD noch einmal.

ANDREAS BERTITS



Die Laserklinge in *Star Wars: Empire at War* ist im wahrsten Sinne des Wortes ein zweischneidiges Schwert. Einerseits halten mich die Kampagnenmissionen nächtelang wach. Ich vergesse selbst die Grundbedürfnisse wie GV, GV oder GV. Vielleicht tragen alle meine Kollegen deswegen neuerdings diese hässlichen Gasmasken? Egal, von dem gelobten Gleichgewicht des Einzelspieler-Modus merke ich bei Partien gegen menschliche Gegner recht wenig. Wieso tritt mir Darth Vader ständig in den Hintern, obwohl ihm meine Armee mit einer deutlich höheren Feuerkraft auf den Helm klopft? Da sollte der Entwickler Petroglyph trotz zwei erschienener Patches Hand anlegen.

Star Wars: Empire at War

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	16. Februar 2006
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Petroglyph/Lucas Arts
VERTRIEB	Activision
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
2,5 GHz, 512 MByte RAM, Radeon 9800 Pro, Windows 9x/2000/XP, 2,1 GByte HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Schlacht: Bis zu 8 Spieler; Galaktische Eroberung: Zwei-Spieler-Kampagne. 1 Spieler/DVD

PREIS/LEISTUNG	88%
GRAFIK	83%
SOUND	90%
STEUERUNG	90%
MEHRSPIELER	84%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Die Atmosphäre leidet unter schlechten Synchronsprechern	- 4%
Oft gleiche KI-Angriffsmuster	- 3%
Schlechte Wegfindung der Einheiten	- 2%
Sehr kurze Kampagnen	- 2%
Sehr kleine Schlachtkarten	- 1%

SEHR GUT
Trotz kleinerer Schwächen der mit Abstand beste *Star Wars*-Strategietitel!



»Leider hatten sie kein Ballkleid mehr übrig, da musste ich einen Balrog nehmen.«

Der Feuerdämon Balrog kostet 25 Punkte und macht hier eine ganze Armee Zwerge platt.

Gleichgewichtsstörung

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
Warcraft 3



BESSER



SCHLECHTER



Kohan 2: Kings of War

Die Massenkeilereien im Mehrspieler-Modus von DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2 machen zwar Laune, offenbaren aber auch Schwächen. Nach unserem ausführlichen Test des Einzelspieler-Modus von *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2* in der vergangenen Ausgabe, nahmen wir kurz nach dem Verkaufsstart auch den Mehrspielerteil genauer unter die Lupe. Hier stehen sechs spielbare Völker (Menschen des Westens, Elben, Zwerge, Isengart, Mordor, Orks) in mehreren Modi zur Auswahl. Neben Spielen im lokalen Netzwerk, können Sie auch im Internet an (Team-)Deatchmatch-Schlachten teilnehmen oder im Ringkrieg-Modus ganz Mittelerde unterjochen. Ohne einen EA-Online-Account geht bei Internetspielen wegen der offiziellen Ranglisten nichts. Bei Redaktionsschluss klagten viele Spieler in Foren über Verbindungsabbrüche bei Spielen im lokalen Netzwerk und Internet. EA hat mit dem ersten Patch (v1.01) den Netzwerkcode optimiert und für mehr Stabilität gesorgt. Bei unseren Testspielen im LAN hatten wir in dieser Version nicht mehr mit solchen Problemen zu kämpfen. Es traten weder Bugs noch nennenswerte Verzögerungen auf.

HALT DIE BALANCE

Trotzdem ist *Mittelerde 2* nicht frei von Problemen. Vor allem der geübte Spieler bemerkt recht schnell, dass einige Parteien und Heldenkategorien übermächtig sind. So war es uns mit Gandalf problemlos möglich, hunderte Einheiten mit einem Schlag wegzuputzen. Ein anderes Mal war eine große Zwergenarmee besser ausgestattet als Long Dong Silver und auf dem Weg zum feindlichen Hauptquartier. Plötzlich rauschte der Drache eines Redaktionskollegen heran und raffte mit seinem feurigen Atem nahezu alle unsere Bartträger dahin. Auch blöd: Von uns aufgestellte und hochgezüchtete Festungen spielen im Mehrspieler-Gefecht kaum eine Rolle. Sie lassen sich zu leicht vernichten und kosten daher unverhältnismäßig viele Rohstoffe. Nein, so hatten wir uns die Spielbalance nicht vorgestellt. EA, bitte übernehmen und korrigieren Sie!

VÖLKERVERSTÄNDIGUNG

Aber es geht auch anders. Spielen wir mit relativ ebenbürtigen Parteien, wie etwa Mordor und Menschen, und lassen es mit Helden wie den Nazgûl und Magiern richtig krachen, kommt echte Spannung auf. Und das für lange



»Ich sagte nicht „Trolle, vorwärts!" sondern „Rolle vorwärts".«

Trotz Formationsbefehlen geraten Massenschlachten wie diese leicht zu unübersichtlichem Gewusel.



»Kann nicht tanzen: DJ Bobo.«

Sauron ist erst verfügbar, wenn Sie Gollum den Einen Ring abgenommen haben.

Legenden der Sammelleidenschaft

Seit der Ankündigung der *Collector's Edition* von *Die Schlacht um Mittelerde 2* herrschte große Verwirrung um deren Inhalt und die Sprachversion. PC ACTION klärt auf.

Fakt ist, dass die *Collector's Edition* entgegen ursprünglicher Ankündigungen nun doch in Deutschland erschienen ist – in englischer Sprache. Findige Spieler fanden allerdings schnell einen Weg, dem Spiel auch Deutsch beizubringen und erläuterten auf Fan-Webseiten fröhlich den Weg. EA reagierte prompt und stellte auf der offizielle Internetseite erst das deutsche Handbuch und später auch die deutschen Sprachdateien zum Download für Käufer der *CE* bereit. Unter www.hdr-sum2.de/ce_deutsch.php finden Sie eine ausführliche Anleitung für den Deutschkurs. Die Ankündigung eines speziellen Drachens, der lediglich Käufer der *Collector's Edition* vorbehalten sein sollte, brachte die Gerüchteküche zum Kochen. Allerdings stellte sich bei unserem Test heraus, dass es sich dabei um den Drachen der „normalen" Edition handelt, für den für die Spezialkiste lediglich exklusiv fünf verschiedene Skins entwickelt wurden. Auf gut Deutsch: Besitzer der *Collector's Edition* kämpfen mit einem Drachen, der lediglich anders aussieht, allerdings die gleiche Stärke besitzt.



»An der Nordseeküste ...«

Die Collector's Edition bietet eine Bonus-DVD mit Making-of, den Soundtrack sowie fünf neuen Mehrspielerkarten.

»Neuer Name für AIDS: Vögelgrippe.«

Links der Drache aus der Collector's Edition, oben das Pendant aus der normalen Version.

Zeit. Weil Ressourcen theoretisch in unendlicher Menge zur Verfügung stehen, können die Mehrspieler-Schlachten dauern. Alte Tricks, etwa das Aushungern des Gegners, funktionieren nicht – genau so wenig wie bei Dirk Bach. So haben Sie viel Zeit, sich an den 41 (Collector's Edition: 46), zum Teil sehr liebevoll gestalteten Karten zu erfreuen. Besonders stechen die vorgefertigten Festungen wie Minas Tirith, Minas Morgul oder Helms Klamm ins Auge. Hier macht eine Belagerung so viel Spaß wie Heidi Klum und Sie fühlen sich regelrecht in die Filmtrilogie hineinversetzt. Das ist schon genial!

RING, KRIEG UND FRIEDEN

Spielen Sie gern *Risiko*? Nein, wir sprechen nicht vom Verteilen durchlöcherter Kondome im Swingerclub, sondern über das geniale Brettspiel. Ähnlich funktioniert der neue Ringkrieg-Modus. Auf der Landkarte mit 38 Ländereien bringen Sie Ihre Armeen und selbst erstellten Helden in Position und kämpfen um die Vorherrschaft der sechs Regionen. Dazu wählen Sie aus den Szenarien „Ringkrieg", „Einziger Überlebender", „Sie alle zu knechten" und „Festungen". Entweder zocken Sie allein gegen bis zu fünf Computerkollegen oder kloppen sich in der Mehrspieler-Variante mit maximal sechs Teilnehmern in zwei Teams um die Gebiete. Richtig klasse ist die Möglichkeit, diese Partien zu speichern und später wieder aufzunehmen, was bei Spielzeiten von mehreren Stunden, ja sogar Tagen, nicht nur komfortabel, sondern auch bitter nötig ist. Wir fanden es aber blöd, die Schlachten dabei nicht immer in Echtzeit austragen zu dürfen. Das funktioniert nur, wenn sämtliche Kampf-Beteiligten menschliche Mitspieler sind und außerdem noch der Echtzeit-Schlacht zustimmen. Trotzdem: Der Ringkrieg-Modus ist wie Sex. Anfangs ob der steilen Lernkurve noch sehr anstrengend, entfaltet er mit wachsender Erfahrung abwechslungsreiche und äußerst kurzweilige Unterhaltung. Immer und immer wieder. Marc Brehme

Info: www.hdr-sum2.de



MARC BREHME

Die Schlachten von *Mittelerde 2* erinnern mich an mein Schlafzimmer. Bevor es mit den richtig genialen Superkräften zur Sache geht, ist das Spiel meist schon vorbei. Um in *Mittelerde 2* alle bombastischen Effekte zu Gesicht zu bekommen, sprechen Sie sich gut mit Ihren Mitspielern ab. Verständigen Sie sich auf ausgeglichene Völker und einen ausgedehnten Basisbau, steht dem Spielspaß nichts im Weg. Andernfalls kann das unausgeglichene Balancing die Freude schnell vermiesen.



Die Schlacht um Mittelerde 2

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	2. März 2006
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Electronic Arts
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
2,4 GHz, 512 MByte RAM, 5,6 GByte HD, Windows XP, 128 MByte Grafikkartenspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deatchmatch, Ringkrieg für 2-8 Spieler; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	90%
GRAFIK	89%
SOUND	97%
STEUERUNG	94%
EINZELSPIELER	90%
SPIELSPASSWERTUNG:	**100%**
Balancing unausgewogen (Superkräfte/Helden teilweise zu stark)	-12%
Teilweise Wegfindungsprobleme	- 5%
Ringkrieg-Schlachten nicht immer in Echtzeit möglich	- 4%
Formationen fast nutzlos	- 3%

GUT
Balancing-Probleme stören die ansonsten spannenden Schlachten.





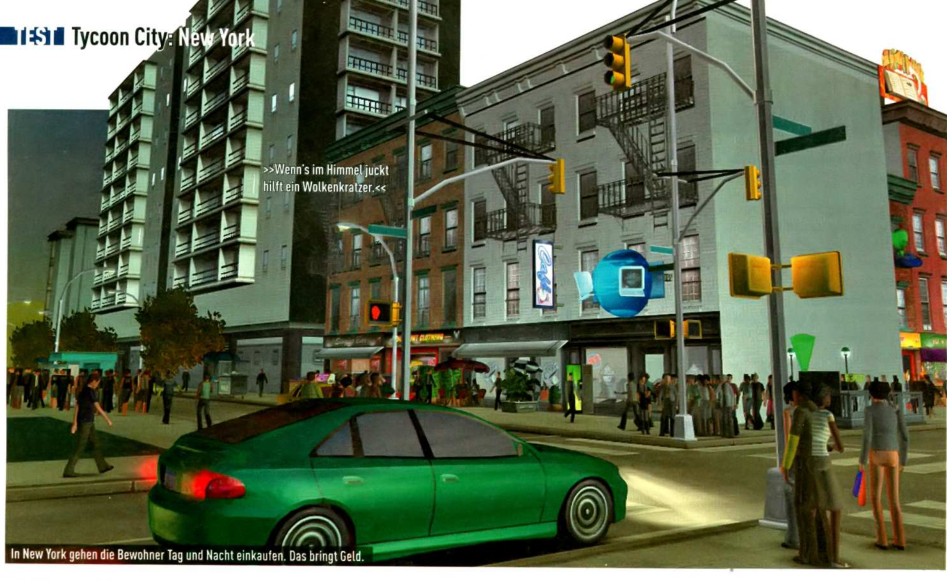
»Nur Drachen im Publikum beim Männerballett.«

Der Feuerdrache legt mit einem Atemzug ganze Armeen um.



»Schmerzt: Wurzelbehandlung.«

Ein Troll mit ausgerissenem Baumstamm ist für Nahkämpfer tödlich.



In New York gehen die Bewohner Tag und Nacht einkaufen. Das bringt Geld.

Hohe Haus-Nummer

Sie bauen den Big Apple in TYCOON CITY: NEW YORK und sind am Ende die reichste Person der Stadt.

„Wenn ich sterbe, möchte ich lieber hierhin als in den Himmel!", tönt die Passantin beim Spaziergang durch die Stadt. Welch größeres Lob könnte es für den Verwalter von New York City geben, als so einen Satz zu hören? *Tycoon City: New York* lässt Sie den Big Apple nach Ihren eigenen Vorstellungen bauen. In geschmackvoller 3D-Grafik pflanzen Sie ein Gebäude nach dem anderen in die Gegend, um sich zum reichsten und einflussreichsten Schnösel der Stadt emporzuarbeiten. Allerdings besitzt die Bevölkerung andere Vorstellungen von einem Zuhause als Sie. Um nicht nach wenigen Spielstunden auf dem Trockenen zu sitzen, sollten Sie also tunlichst die Bedürfnisse des Pöbels erfüllen. Studenten brauchen Schlafbuden und Museen, um ihr Kunstverständnis zu schulen. Das gehobene Volk dagegen giert nach Luxusgütern. Beliebte Freizeitaktivitäten wie Essen, Trinken und Nachtclub-Unterhaltung stehen ebenfalls hoch oben auf der Liste der Bewohner New Yorks.

DIE STADT, DIE NIEMALS SCHLÄFT

Sie erschaffen Gebäude, damit Passanten darin Geld ausgeben. Um Geschäfte attraktiver zu machen, werten Sie diese durch Blumenkübel, Neonschilder oder Werbemaskottchen auf. Da Sie nicht der einzige Unternehmer sind, der in der Metropole an die Spitze strebt, sollten Sie stets die Konkurrenz im Auge behalten. Zwei Friseure nebeneinander bekommen sich beispielsweise schneller in die Haare als menstruierende Aggro-Zicken. Bauen Sie ein Haus, zeigt das Spiel aber nicht an, was die Kontrahenten gerade treiben. Oft merken Sie erst zu spät und nur durch Zufall oder weil Gewinne ausbleiben, dass ein Mitbewerber in der Nähe ist. Die Preise für die einzelnen Dienstleistungen dürfen Sie auch nicht selbst bestimmen, wodurch der Wirtschaftspart in die Belanglosigkeit abrutscht. Dafür zoomen und drehen Sie die Kamera nach Lust und Laune. Spätestens dann, wenn Sie auf Augenhöhe mit den Passanten durch die Straßen Ihrer selbst errichteten Metropole schweben, geht Ihnen das Herz auf. Dann hören Sie auch Gesprächsfetzen, Straßenmusik und Verkehrslärm ... Sie erfüllen auch spezielle Ziele, bereiten etwa ein Straßenviertel auf den Halloween-Umzug vor oder steigen zum Nachtclub-König auf – dennoch stellt sich keine Langzeitmotivation ein. Genre-Konkurrent *Sim City 4* bietet einfach mehr Abwechslung und fesselt richtig. Auch die Übersichtlichkeit lässt in *Tycoon City: New York* mit wachsender Stadtgröße zu wünschen übrig. Andreas Bertits

Info: www.deepred.co.uk

VERGLEICH



Sim City 4

BESSER

SCHLECHTER

Industriegigant



Je hübscher das Gebäude aussieht, desto mehr potenzielle Kunden lockt es an.



ANDREAS BERTITS

Durch selbst kreierte Pixelgassen eines Digi-New-Yorks zu flanieren und putzigen Männ- und Weiblein bei ihrem Treiben zuzusehen, macht tatsächlich Laune. Außerdem erspart es den lästigen Interkontinentalflug in der Holzklasse. Tja, doch viel mehr steckt auch nicht im Spiel. Gebäude bauen, aufwerten, beten, dass Kohle reinkommt, und glotzen; für zwischendurch okay, auf die Dauer ziemlich langweilig. Auch ein Mehrspieler-Modus hätte nicht geschadet. Ach ja ...



Tycoon City: New York

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	23. Februar 2006
GENRE	WiSim
ENTWICKLER	Deep Red Games
VERTRIEB	Atari
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ihr New York bauen Sie ganz allein.

PREIS/LEISTUNG	75%
GRAFIK	84%
SOUND	80%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Mit der Zeit eintöniger Spielablauf	- 9%
Je größer die Stadt, desto unübersichtlicher das Spiel	- 7%
Kaum wirtschaftliche Aspekte	- 5%
Viele Gebäude sehen gleich aus	- 2%

=

GUT
Wirtschaftssimulation mit wenig Wirtschaft, aber beeindruckender Optik.

77%
EINZELSPIELER



VIDEOGAME CULTURE
EDGE
4-2006
€3,99
NINTENDO | SONY | MICROSOFT | PC | HANDHELD | ARCADE | SET-TOP | ONLINE
NINTENDOS NEUE LEICHTIGKEIT
Und wie der neue DS Lite eine Revolution auslösen soll ...
DAS UK-KULTMAGAZIN
EDGE
DEUTSCHE AUSGABE
DAS ORIGINAL
nur € 3,99
COIN-OP AM ENDE?
Wie sich Spielautomaten kampflos der Next-Gen-Konkurrenz ergeben
VIVA LIVE ARCADE
Warum die Xbox 360 die Spielehistorie bewahrt und unabhängige Entwickler fördert
QUAKE WARS
IDs Ego-Shooter zieht aus, um Battlefield das Fürchten zu lehren
LARAS HEIMAT
EIDOS: Von Tomb Raider zum Rand des Abgrunds und wieder zurück – und wohin jetzt?
HYPE ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS FAR CRY INSTINCTS: THE NEXT CHAPTER EM ENCHANT ARM
REVIEW BLACK FULL AUTO MARC ECKO'S GETTING UP SEGA RALLY 2006 DTM 3 LEMMINGS THE PLAN
LIVING ON THE EDGE
Videogame Culture. Für die Gaming-Elite. Jeden Monat: Storys. Interviews. Reportagen. News über Hard- und Software, Game Designer, Events ...
Ab sofort im gut sortierten Zeitschriften-Fachhandel erhältlich.

>>Danke!<<

>>Lieferservice: Mech Donald.<<

Herandüsende Flieger bringen feindlichen Nachschub.

Blech und Schwefel

VERGLEICH

UT 2004



BESSER

SCHLECHTER

Team Factor

Sie stehen auf seichte Mehrspieler-Schießereien? Dann werfen Sie mal einen Blick auf WAR WORLD!



Zwei riesige, angriffslustige Kolosse bewegen Ihre tonnenschweren Körper erstaunlich graziös durch unwirkliche Umgebungen. Nein, dieser Satz beschreibt nicht den täglichen Kampf der PC ACTION-Redakteure Brehme und Iscitürk um die letzten Schnitzelbrötchen am brandneuen hauseigenen Versorgungsautomaten, sondern das actionreiche Szenario von *War World*. Hier messen sich meterhohe Stahlgiganten in bester Mehrspieler-Shooter-Manier. Nur dass Sie die Mechs in der Verfolgerperspektive durch die hübschen Schlachtfelder führen.

SCHWERTRANSPORT

Augenscheinlich ist *War World* zwar ein Mehrspieler-Shooter, aber Sie können auch im umfangreichen Einzelspieler-Modus Schrott aus Ihren computergesteuerten Gegnern machen. Dabei kriegen Sie für jeden Abschuss Punkte, die Sie vor jedem neuen Einsatz in mächtige Laser-Kanonen, Maschinengewehre und andere Wummen investieren können. Am Rücken kann Ihr Mech Düsen tragen, die ihn für kurze Zeit durch die Luft schweben lassen. Und an den Schultern finden Lenkraketen und andere schwere Geschütze Platz. Sollte Sie dann Ihr Gegenspieler immer noch in Grund und Boden der größtenteils nett gestalteten Areale schießen, versuchen Sie's am besten mit zusätzlichen Boni, wie zum Beispiel den effektiven Schutzschilden. Das Spielgeschehen geht rasant vonstatten, ähnlich wie bei großen Konkurrenten à la *Unreal Tournament 2004*. Vehikel hingegen gibt es bei *War World* nicht. Wie sollten diese haushohen Blechbüchsen auch in Fahrzeuge reinpassen? Eben. Was uns etwas nervt, ist die Bedienung, die zwar erfreulicherweise sehr simpel und unkompliziert wie in unserer Stammkneipe daherkommt. Doch wir hatten in keinem Moment das Gefühl, Kontrolle über ein derart massives Metallmonster auszuüben. Das liegt daran, dass die Entwickler auf eine realistische Trägheit verzichtet haben und die Mechs sämtliche Befehle sofort ausführen, ohne erst in mühevoller Kleinstarbeit den Torso in die Richtung des Feindes zu drehen, wie es etwa in der *Mech Warrior*-Reihe üblich ist. Ob Sie dies nun abschreckt oder eher anmacht, ist eine Frage des Geschmacks. Uns hätte eine Prise mehr Realismus gefallen, ein feines Arcade-Abenteuer bleibt *War World* allemal. Lukasz Ciszewski

Info: www.warworld.net

LUKASZ CISZEWSKI

Eigentlich stehe ich nicht so sehr auf Schwergewichte. Aber in *War World* übernehme ich gern die Kontrolle über tonnenschwere Mechs, weil der Spielverlauf herrlich simpel ist. Zwar ist *War World* immer noch Klassen von der spielerischen Brillanz und dem ausgewogenen Waffenarsenal eines *Unreal Tournament 2004* entfernt, macht aber vor allem im Internet oder lokalen Netzwerk mächtig Laune. Auch löblich: Die im Großen und Ganzen saubere Optik, die auch auf älteren Rechnern einen fixen Spielablauf ermöglicht.



War World

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	6. März 2006
GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Third Wave Games
VERTRIEB	Frogster
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD, Win 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch, Team-Deathmatch, Bombenangriff, Capture the Flag; 1 Spieler pro CD

PREIS/LEISTUNG	72%
GRAFIK	80%
SOUND	70%
STEUERUNG	79%
EINZELSPIELER	65%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Wenig spielerische Abwechslung	-20%
Meist nur kleine Areale	- 4%
Bedienung erlaubt wenig Variationen	- 3%
Wenige unterschiedliche Waffen	- 2%

GUT
Im Einzelspieler okay, mit menschlichen Mitspielern um einiges spaßiger.





>>Er liebt mech, er liebt mech nicht ...<<

Zwei Kolosse im Nahkampf: Der Balken über dem Kopf des Feindes gibt seine Lebensenergie an.



>>Hat einen neuen Trommler: Metallica<<

Im Auswahlbildschirm gestalten Sie Ihren Mech ganz nach Belieben.

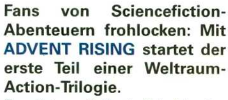

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN FÜR PLAYSTATION UND PSP
LÄNGER, HÄRTER, SCHNELLER
AUSFÜHRLICHE BERICHTE ÜBER
DIE BESTEN NEXT-GEN SPIELE
SONIC, FIGHT NIGHT, MGS4
ALLE DEMNÄCHST AUF DER PS3!
4/2006
€ 3,50
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT
EINSATZ UNDERCOVER
„Er will doch nur spielen ...“

>>Geht mit der Zeit: Werner.<<

Um die außerirdischen Invasoren zu bekämpfen, greifen Sie unter anderem zu dieser stationären Laser-Kanone.

Weltraumpfleger





Fans von Sciencefiction-Abenteuern frohlocken: Mit ADVENT RISING startet der erste Teil einer Weltraum-Action-Trilogie.

Es gibt zur Zeit ein Wort in der Spielelandschaft, das man eindeutig überstrapaziert. Ein Begriff, der auf jeder zweiten Spielverpackung Verwendung findet. So auch auf dem Titelbild von *Advent Rising*, einer EPISCHEN Sciencefiction-Action. Uahhhhh! Und wie fast jedes Mal erweist sich die Formulierung auch hier als übertrieben – schlecht ist *Advent Rising* deshalb nicht.

KEILE IM WELTALL

Kennen Sie Orson Scott Card? Wir kannten den „anerkannten Sci-Fi-Autor" (Produktbeschreibung) vor *Advent Rising* auch nicht. Der Kerl hat sich die gesamte Handlung und die Charaktere des Actiontitels ausgedacht. Dass die Hintergrundgeschichte aus der Feder eines Buchautors stammt, machen die zahlreichen Zwischensequenzen mit ellenlangen Dialogen zu Beginn deutlich. Sie spielen den Weltraumhelden Gideon Wyeth, der eine drohende Alien-Invasion im Keim ersticken soll. Doch die hässlichen Außerirdischen kommen ihm zuvor, ein erbitterter Kampf aus der Verfolgerperspektive beginnt. Zwar lässt sich per Knopfdruck die Ego-Perspektive aktivieren, doch das Spielgeschehen präsentiert sich viel ansehnlicher, wenn Sie Gideon über die schlanke Schulter schauen.

DOPPELT KNALLT BESSER

Der Bengel verfügt bei seinen Einsätzen auf Raumstationen und schrägen Planeten über die feine Fertigkeit, zwei Knarren unabhängig von einander abzufeuern. So dürfen Sie beispielsweise in der einen Hand ein Schnellfeuergewehr, in der anderen eine außerirdische Laser-Wumme bedienen. Dabei wirkt die gesamte Umgebung sehr lebendig. Sie beginnen mit Gideons Abenteuer in einer Raumbasis. Überall stehen Leute, die sich unterhalten oder an der Bar einen heben. Im späteren Verlauf attackieren die Aliens und an jeder Ecke kracht oder explodiert es. In der zweiten Spielhälfte steuern Sie sogar Fahrzeuge und Raumjäger und wirbeln mit PSI-Kräften Feinde durch die Luft. Zwar ist die Grafik nur durchschnittlich und haut im Jahr 2006 niemanden mehr vom Sessel, doch bei stimmigen Action-Einlagen ist die Optik zweitrangig, finden wir. Nicht hinwegsehen konnten wir hingegen über den monotonen Spielablauf, der die Geduld der Spieler unnötig strapaziert. Lukasz Ciszewski

Info: www.adventtrilogy.com

LUKASZ CISZEWSKI

Advent Rising könnte man auch umschreiben als *Max Payne* für Arme im Weltraum: Im Gegensatz zum obercoolen Max ist Protagonist Gideon Wyeth so blass wie ein kokainsüchtiges Model. Zwar sind die Zwischensequenzen nett inszeniert, doch die Thematik „Held rettet auf eigene Faust Menschheit vor außerirdischer Übermacht" ist ausgelutscht wie Bill Clintons bestes Stück. Auch der Spielablauf motiviert fast nur in den Anfangsstunden, lediglich die witzigen PSI-Kräfte machen später einiges wett.



Advent Rising

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	7. Februar 2006
GENRE	Action
ENTWICKLER	Majesco Entertainment
VERTRIEB	THQ
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
2 GHz, 256 MByte RAM, Win 2000/XP, 128 MByte Grafikkarte, 5,5 GByte HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
In *Advent Rising* sind Sie so einsam wie Nerds am Valentinstag.

PREIS/LEISTUNG	68%
GRAFIK	67%
SOUND	78%
STEUERUNG	70%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Auf Dauer monotoner Spielverlauf	-15%
Hakelige Kamera	- 5%
Story alles andere als frisch	- 5%
Keine Schnellspeicherfunktion	- 5%

BEFRIEDIGEND
Actiongeladenes, aber technisch nicht ganz überzeugendes Weltraumabenteuer.



EINZELSPIELER


>>Blöd für Turmspringer: Beckenbruch.<<

Dieser Raketenwerfer gehört zu den mächtigsten Waffen im Spiel.


>>War im Mittelalter noch erlaubt: Echsenverbrennung.<<

Hauptcharakter Gideon Wyeth kann bei Bedarf mit zwei Schießprügeln rumhantieren.

Ford Street Racing



Darf in einem Ford-Spiel natürlich nicht fehlen: Mustang GT.

»Splittergruppe: Nahaufnahme.«

Das Schadensmodell ist sehr detailliert. Jede Beule entsteht da, wo sie hingehört.

Eigentlich ist *Ford Street Racing* gar nicht schlecht. Trotzdem hat man alles, wirklich alles, bei anderen Titeln schon mal gesehen. Und zwar besser. Die schillernden Absperrungs-Pfeile und die bunten Streckenumgebungen sind ganz hübsch, allerdings gab es die schon in wesentlich schickerer Version in *Juiced*. Außerdem fehlt es abseits der Strecke an Lebendigkeit – so wirken die 24 Rennstrecken im nachgebildeten Los Angeles doch ziemlich trostlos. Mit der Steuerung sieht es ähnlich aus: Obwohl man mit etwas Übung ein anständiges Fahrgefühl erlebt, kommt man nie in den „Ich habe die volle Kontrolle"-Film hinein, den man etwa von *Need for Speed: Most Wanted* her schätzt. Wer mit Dampf gegen ein Hindernis prallt, verziert seinen Wagen mit etlichen Kratzern und Beulen, der Schaden wirkt sich aber nicht wirklich störend auf das Fahrverhalten aus. Trotzdem kann ein ramponierter Wagen richtig schmerzen, schließlich hat man es mit Schönheiten wie Mustang GT, Shelby GT500 und Ford GT zu tun. Insgesamt gibt es 18 offiziell lizenzierte Ford-Hochleistungs-Tourenwagen. Einzelspieler haben die Auswahl zwischen sechs Rennklassen, wobei der Team-Modus deutlich hervorsticht. Hier übernehmen die KI-Kollegen die anderen Wagen Ihrer Truppe und Sie taktieren. Der Rest ist aber lediglich solider Durchschnitt. Ralph Wollner

Info: www.fordstreetracing.com

RALPH WOLLNER

Ford Street Racing ist am besten als günstige Investition für ein Jugendzentrum geeignet, um die Kids für ein paar Stunden bei Laune zu halten. Einen Mehrspieler-Modus im LAN oder Netz gibt es nicht, dafür dürfen zwei Spieler via Splitscreen gegeneinander antreten. Ganz nett.

PREIS/LEISTUNG	71%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	64%	61%
SOUND	52%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	44%	EINZELSPIELER
GENRE	Rennspiel	
HERSTELLER	Razorworks/Xplosive Premium	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1 GHz, 128 MByte RAM, 200 MByte HD, Win98	

VERGLEICH
Juiced
BESSER
SCHLECHTER
Autobahn Raser 4

Retro Classix



2D-Hüpfspiele waren in den 90ern der große Renner (*Joe & Mac: Caveman Ninja*, Amiga).

»Ohne Antialiasing sehen die meisten Spiele alt aus.«

Bubble Bobble 2, C64: Ob Original-Entwickler Taito dieses Spiel je gesehen hat?

Hoch, runter, rechts, links, Feuer: Das waren noch Zeiten, in denen man nicht 25 Knöpfe gleichzeitig bedienen musste, um ein Spiel zu spielen. Früher war eben alles besser? Tja, ganz so stimmt das natürlich nicht. Erst recht nicht, wenn eine Firma laut eigenen Angaben gleich 1.200 (sorry, wir haben nicht nachgezählt) Uralt-Spiele auf eine CD packt und emuliert. Magnussoft wilderte in den Archiven der Heimcomputer Amiga, C64, Spectrum und Atari XL/XE und stellte eine allein durch schiere Masse beeindruckende Sammlung auf die Beine. Was Ihnen die Verpackung nicht verrät: Um die Spectrum- und Atari-Roms spielen zu können, müssen Sie zunächst aus dem Internet Dateien runterladen – ärgerlich. Bei Amiga- und C64-Zeugs geht es aber sofort los. Eine Partie *Paperboy* oder *Joe & Mac: Caveman Ninja* (beide Amiga) macht immer noch Spaß. Irgendwie. Auch ist es schön, C64-Werke wie *Katakis*, *Turrican 1* oder *Ghosts 'n' Goblins* mal wieder Revue passieren zu lassen. Für das Gros der Spiele und billigen Hacks hätten Sie aber vermutlich schon vor 20 Jahren keine Diskette verschwendet. Zudem lässt *Retro Classix* den Anwender im Regen stehen, was den Bedienkomfort betrifft: Umständliche Menüs und unbekannte Tastenbefehle stören die Aufwärmphase. Joachim Hesse

Info: www.retro-classix.com

JOACHIM HESSE

Die Zahl 1.200 klingt nach endloser Unterhaltung. Fast alle Spiele sehen aber mittlerweile aus wie der Fußpilz meines Lieblingspostboten. Zudem fehlen die meisten der echten Klassiker von damals. Wer sich jedoch auch mit der B- und C-Riege zufrieden gibt, macht mit den zehn Euro nichts falsch.



PREIS/LEISTUNG	64%	MANGELHAFT
GRAFIK	26%	44%
SOUND	40%	
STEUERUNG	55%	
MEHRSPIELER	44%	EINZELSPIELER
GENRE	Diverse	
HERSTELLER	Magnussoft/Software Pyramide	
PREIS	Ca. € 10,-	
MINDESTENS	400 MHz, 128 MByte RAM, 803 MByte HD	

VERGLEICH
Taito Legends
BESSER



SCHLECHTER
Atari 80 Classic Games in One!

Virtual Skipper 4



Erstmals haben die Entwickler auch Tag- und Nachtzyklen in das Spiel integriert.

Bei *Virtual Skipper 4* können Sie sich endlich mal wieder richtig einen – äh – blasen lassen, denn bei Nadeos entspannter Segel-Simulation gibt es nicht einmal einen Hilfsmotor. Nur wer den Wind optimal ausnutzt und das richtige Segel aufzieht, hat eine Chance, die knackigen Herausforderungen der Einzelspieler-Kampagne zu meistern. Gegenüber dem Vorgänger gibt es sechs neue Gebiete zu erforschen: Marseille, Valencia, Rio, Vancouver, Neapel und Tsingtao. In den nunmehr zwölf Arealen herrschen die gleichen Wetterbedingungen und Strömungen wie in der Realität. Egal ob Zweimann-Jolle, Offshore-Yacht, Katamaran oder Trimaran, alle vier Bootstypen sehen nicht nur echt aus, sondern verfügen auch über authentisch nachgebildete Fahreigenschaften. Ganz Ehrgeizige nehmen an allen Weltcup-Turnieren teil, die der Sport zu bieten hat oder basteln sich mit Hilfe des unkomplizierten Streckeneditors neue Regatten zusammen. Die Eigenkreationen stellt man der Online-Community vor und fährt mit beliebig vielen menschlichen Teilnehmern um die Wette. *Virtual Skipper 4* ist für Segel-Fans eine gelungene Nummer, alle anderen ziehen 76 Prozent von der Wertung ab. Ralph Wollner

Info: www.virtualskipper.com

PREIS/LEISTUNG	78%	GUT
GRAFIK	80%	76%
SOUND	75%	
STEUERUNG	85%	
MEHRSPIELER	76%	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	Nadeo/Frogster	
PREIS	Ca. € 50,-	
MINDESTENS	500 MHz, 64 MByte RAM, 700 MByte HD	

Army Racer



PREIS/LEISTUNG	51%	AUSREICHEND
GRAFIK	58%	55%
SOUND	33%	
STEUERUNG	68%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Rennspiel	
HERSTELLER	Incagold/Modern Games	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1 GHz, 128 MByte RAM, 500 Mbyte HD	

Auf dem Titelbild ist eine halbnackte Frau mit riesigen – schon wieder äh – Melonen zu sehen. Sie lehnt mit einem Gewehr in der Hand auf der Motorhaube eines Militärjeeps. Wer jetzt an einen stumpfsinnigen Actiontitel denkt, liegt völlig falsch: *Army Racer: Im Camp ist die Hölle los!* ist ein stumpfsinniges Rennspiel mit Uraltgrafik, dämlicher Hintergrundgeschichte und – immerhin – einer brauchbaren Steuerung. Auf Militärstützpunkten unter anderem in Deutschland, Japan und im Irak düsen Sie ohne Höhepunkte um die Wette. Ganz lahme Nummer. Lukasz Ciszewski

Info: www.576.hu

Tube Twist



PREIS/LEISTUNG	67%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	62%	66%
SOUND	60%	
STEUERUNG	71%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Strategie	
HERSTELLER	21-6 Productions/Halycon	
PREIS	Ca. € 19,-	
MINDESTENS	500 MHz, 64 MByte RAM, Win98	

Das ist ja gar nicht schlecht! In *Tube Twist* verbinden Sie Röhren-Segmente so, dass am Ende Zeugs durchflutschen kann. Sie passen ein, drehen der Teilstücke und so weiter. Klingt jetzt nicht so prickelnd, aber was anfangs jeder Volldepp hinbekommt, wird mit der Zeit immer knackiger. Allerdings kann man nach ein paar Stunden Spielzeit einen gewissen Abnutzungseffekt nicht verleugnen. Zwar bietet *Tetris* auch nicht mehr Abwechslung, doch dort fesselt das Spielprinzip einfach insgesamt mehr. Wer's gern knifflig mag, kann trotzdem zugreifen. Ahmet Iscitürk

Info: www.halycon.de

Gettysburg



Im Runden-Strategietitel *American Civil War: Gettysburg* tobt der amerikanische Bürgerkrieg. Auf einer von 16 Karten schicken Sie Ihre überdimensionierten Einheiten gegen Feinde in die Schlacht. Den Kampf erleben Sie in einer attraktiven 3D-Ansicht. Allerdings gucken Sie nur zu und bewegen mühevoll die verkorkste Kamera. Oft verlieren Sie dadurch den Überblick, aber die Schlachten bieten sowieso kaum taktischen Anspruch. Für ein kurzes Spiel zwischendurch macht *Gettysburg* leidlich Spaß, doch nach dem ersten Szenario haben echte Strategen bereits genug. Da rettet auch die stimmungsvolle Musik nichts mehr. Andreas Bertits

Info: www.catdaddygames.com

PREIS/LEISTUNG	63%	AUSREICHEND
GRAFIK	60%	56%
SOUND	65%	
STEUERUNG	50%	
MEHRSPIELER	58%	EINZELSPIELER
GENRE	Runden-Strategie	
HERSTELLER	Cat Daddy Games/Talonsoft	
PREIS	Ca. € 17,-	
MINDESTENS	800 MHz, 128 MByte RAM, 400 MByte	

Curling 2006



Curling gehört nicht gerade zu den prickelndsten Sportarten und da wundert es nicht, dass die virtuelle Variante genauso öde abläuft. Sie bestimmen Richtung und Geschwindigkeit des Steins; setzt sich dieser in Bewegung, ist Wischen angesagt, um den Lauf zu beeinflussen. Die Aufgabe lautet, das Ding möglichst mittig im Zielfeld zu platzieren und gegnerische Steine rauszuschubsen. Die Nummer geht auch online, wobei Sie zunächst den Mehrspieler-Patch von der offiziellen Webseite herunterladen. Obwohl der Titel zum Testzeitpunkt bereits eine Woche im Handel war, fanden wir im Internet selten mal einen Gegner. Ahmet Iscitürk

Info: www.curling-game.com

PREIS/LEISTUNG	44%	MANGELHAFT
GRAFIK	56%	44%
SOUND	50%	
STEUERUNG	77%	
MEHRSPIELER	52%	EINZELSPIELER
GENRE	Sportspiel	
HERSTELLER	So what!/Ubisoft	
PREIS	Ca. € 19,-	
MINDESTENS	1,2 GHz, 256 MByte RAM, Win98SE	

Death Strike



„Achtung Atomgefahr!", prangt auf dem Spielecover. Passender wäre „Vorsicht Schrottspiel!" In *Death Strike* fliegen Sie mit einem fett bewaffneten Düsenjet durch die Gegend und ballern alles platt. Die detailarme Umgebungsgrafik, die etwas an mit Blattwerk garnierte Kotze erinnert, ist noch das kleinste Übel. Nervig sind vor allem die träge Steuerung, das lahme Tempo und die Tatsache, dass die Kamera nicht mittig hinter dem Flieger klebt, sondern ein wenig seitlich. Immer wieder wird dem Spieler dann ein kleines Scharfschützen-Zielfensterchen vor die Nase geklatscht, wodurch man gar nix mehr sieht. Fliegen, ballern, Rechner runterfahren! Ahmet Iscitürk

Info: www.mission-failed.de

PREIS/LEISTUNG	16%	UNGENÜGEND
GRAFIK	40%	15%
SOUND	44%	
STEUERUNG	58%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Mission-Failed/Incagold	
PREIS	Ca. € 14,-	
MINDESTENS	800 MHz, 128 MByte RAM, Win98	

RIP: Strike Back



Am besten lässt sich *RIP: Strike Back* als *Moorhuhn* aus der Vogelperspektive beschreiben. Als einer von drei durchgeknallten Charakteren laufen Sie nicht, sondern stehen in der Gegend herum und ballern anrückende Pixelfeinde über den Haufen. Dabei spart der Shareware-Titel nicht mit virtuellen Körpersäften. Familienväter, die ihre Kinder trotzdem *RIP: Strike Back* spielen lassen wollen, stellen in den Grafikoptionen einfach den Blümchen-Modus ein, der das Rot durch buntes Kraut ersetzt. Hier gibt's zwar kein brillantes Spiel für die Ewigkeit, doch *RIP: Strike Back* hat Potenzial, um die eine oder andere Mittagspause aufzulockern. Lukasz Ciszewski

Info: www.elephant-games.com

PREIS/LEISTUNG	66%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	45%	61%
SOUND	25%	
STEUERUNG	61%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	White Elephant	
PREIS	Ca. € 10,-	
MINDESTENS	1 GHz, 128 MByte RAM, 27 MByte HD	

America's Secret Operations



Und wieder läuft uns ein dusseliger Terrorist direkt vors Fadenkreuz.

Endlich ein richtig lustiges Spiel! Leider unfreiwillig. Denn bei *America's Dingsbums* erweisen sich die Gegner als so doof, dass sie in einer Tür stehend auf den Türrahmen ballern oder sich auch mal versehentlich gegenseitig erschießen. Witzig sind ferner die vorgelesenen Schwarz-Weiß-Auftragsbeschreibungen, weil der offenbar einem billigen Kasperltheater entflohene Briefing-Leiter in drei Phasen animiert ist. Dann erfreuen uns Aufträge à la „Erlangen Sie Kontrolle über die Kontrollstelle", was so viel bedeutet wie „Töte alle Terroristen!" Während der ganzen Zeit geht es derart linear voran, dass selbst Durchschnittsspieler gähnen. Wer trotzdem eventuell nicht weiter weiß und beispielsweise mal einen Schlüssel übersehen hat, guckt in der Online-Hilfe nach. Die verrät alles. Wie spannend! Obwohl ... eigentlich entpuppt sich das als einziger Pluspunkt – *America's Dingsbums* ist für Anfänger und Frauen super geeignet. Was die Grafik betrifft, formulieren wir es euphemistisch: Wer die Screenshots für die Packung gemacht hat, verdient einen Orden, wir haben lediglich Bilder hingekriegt, die aussehen wie das obige. Was bleibt? Ein rundherum gelungenes Desaster und zwei Stunden Spielzeit.

Harald Fränkel

Info: www.dtp-ag.com

PREIS/LEISTUNG	19%	UNGENÜGEND
GRAFIK	24%	28%
SOUND	57%	
STEUERUNG	63%	
MEHRSPIELER	37%	EINZELSPIELER
GENRE	Ego-Shooter	
HERSTELLER	City Interactive/Dtp Entertainment AG	
PREIS	Ca. € 10,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MByte RAM, Win98	

Galactic Civilizations 2: Dread Lords



PREIS/LEISTUNG	72%	GUT
GRAFIK	60%	74%
SOUND	74%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Runden-Strategie	
HERSTELLER	Stardock Entertainment/Koch Media	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD	

Im 23. Jahrhundert kämpfen die Terraner im All gegen die eroberungswütigen Drengin. Als Flotten-Kommandant sollen Sie die Feinde erledigen. Rundenweise erforschen Sie neue Technologien, stellen frische Raumschiffe zusammen, brutzeln Opponenten und kolonisieren Planeten. Zwar benutzt *Galactic Civilizations 2: Dread Lords* eine 3D-Engine, besonders ansehnlich ist diese aus der Nähe aber nicht. Hardcore-Strategen haben mit diesem sehr komplexen Titel monatelang Freude, Einsteigern und Gelegenheitsspielern dürfte er zu langatmig und träge sein.

Andreas Bertits

Info: www.galciv2.com

American Conquest: Divided Nation



PREIS/LEISTUNG	37%	UNGENÜGEND
GRAFIK	30%	35%
SOUND	42%	
STEUERUNG	55%	
MEHRSPIELER	36%	EINZELSPIELER
GENRE	Echtzeit-Strategie	
HERSTELLER	Revolution Strategy/CDV	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	2 GHz, 256 MByte RAM, 2,5 GByte HD	

Und noch ein Strategiespiel im amerikanischen Bürgerkrieg, dieses Mal allerdings in 2D und Echtzeit. Horden von ultrahässlichen Pixelsoldaten knallen dabei in grausamer Grafik und neun Feldzügen aufeinander. Taktisch fordert *American Conquest: Divided Nation* noch weniger als Konkurrent *Gettysburg*, denn die Devise „Immer feste druff" bringt Sie fast immer ans Ziel. Die gänzlich fehlende Übersicht tut ein Übriges, damit Sie dieses Spiel schnell für immer in eine möglichst dunkle Ecke Ihrer Behausung verbannen.

Andreas Bertits

Info: www.americanconquest.de

BUDGET

Als vierköpfiges Commando-Team gehen Sie gegen den außerirdischen Abschaum vor.

»Stolz mit Oscar: George Kloni.«

Schau durch die Klonbrille!





Vergangenes Jahr erschien der ungewöhnliche, aber gelungene STAR WARS-Titel REPUBLIC COMMANDO. Nun ist er so günstig wie nie.

Vorurteile sind schlecht. Deshalb räumen wir auch gleich damit auf: *Republic Commando* ist nicht ausschließlich für *Star Wars*-Anhänger gemacht, sondern für Action-Spieler. Klar, der Fan-Bonus rückt die individuelle Wertung um einiges nach oben, aber auch ohne ein Faible für Herrn Lucas' Familiendrama ist Activisions Taktik-Shooter ein fesselndes Erlebnis. Adäquates Hintergrundwissen ist zwar hilfreich, aber nicht unbedingt vonnöten. Die wichtigen Informationen bekommen Sie eh von Ihrem Boss reingedrückt – genau wie PC ACTION-Redakteure. Falls Sie es nicht schon wissen: *Republic Commando* spielt zwischen *Star Wars: Episode 2* und *Episode 3*. Die Halunken der dunklen Seite der Macht haben es auf die Droidenfabrik des Planeten Geonosis abgesehen. Wenn die es schaffen, das Werk in ihren Besitz zu bringen, winkt den Ganoven die Befehlsgewalt über eine riesige Roboterarmee. Das gilt es natürlich unter allen Umständen zu verhindern. Ab der Hälfte des Spiels haben die Macher jedoch ihr Pulver ziemlich verschossen und es wiederholt sich alles.

AUF DIE PLÄTZE

Zum Glück arbeiten Sie in einem Team, das aufs Beste funktioniert. In den Kampfarealen gibt es taktische Stellungen, die in Ihrem Sichtfeld in Rot gekennzeichnet sind. So erkennen Sie auf einen Blick die Scharfschützen-Punkte, Sprengmöglichkeiten oder freie Geschütze. Mit einem Tastendruck schicken Sie Ihre Schäfchen auf die gewünschte Position. Das ist trotz stets latent vorhandener Panik unkompliziert und erweist sich nicht als Tempokiller. Wegen der hervorragenden KI Ihrer Mitstreiter kommt es an der Front zu keinerlei Rangeleien. Die Einheiten gehen sich geschickt aus dem Weg und agieren ziemlich eigenständig. So muss ein futuristischer Taktik-Shooter ausschauen. Wir wollen einen würdigen Nachfolger! Lukasz Ciszewski

Info: www.lucasarts.com



LUKASZ CISZEWSKI

Wir müssen es so derb ausdrücken: Wer bei einem Preis von zehn Euro für einen 85-Prozent-Shooter nicht zugreift, ist genau so hirnverbrannt wie Paris Hilton und Jessica Simpson zusammen. Denn für so wenig Geld kriegen Sie eine schmucke Optik im *Star Wars*-Universum, einen taktischen Spielablauf mit lässigen Sprüchen der Teamkameraden und massig Alien-Viecher zum Wegknallen. Wenn Sie *Republic Commando* nicht besitzen und nach diesen Zeilen nicht in den Laden rennen, sind Sie selbst schuld!



SW: Republic Commando

PREIS	Ca. € 10,-
TERMIN	13. Februar 2006
GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	Lucas Arts
VERTRIEB	Activision
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte freien Festplattenspeicher, Win98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Assault; 1 Spieler pro CD

TEST IN AUSGABE
4/2005

PREIS/LEISTUNG	91%
GRAFIK	84%
SOUND	90%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	–

SEHR GUT
Spannender, futuristischer Taktik-Shooter. Empfehlenswert nicht nur für *Star Wars*-Fans.



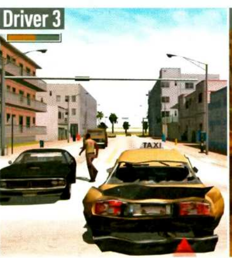
EINZELSPIELER

Budget-Titel im Überblick

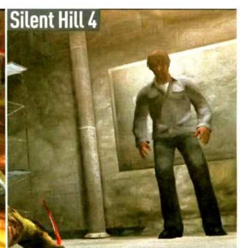
Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!



TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Conflict Vietnam	Action	AK Tronic	70%	€ 10,-	12/04
Die Siedler 5	Strategie	Rondomedia	85%	€ 15,-	1/05
Driver 3	Action	Atari	64%	€ 15,-	6/05
Heroes of Might & Magic 4 Complete	Rollenspiel	Rondomedia	77%	€ 10,-	6/02
Silent Hill 4: The Room	Action	AK Tronic	71%	€ 10,-	11/04
Silent Hunter 3	Simulation	Rondomedia	79%	€ 15,-	5/05
Star Wars: Republic Commando	Action	Activision	85%	€ 10,-	4/05
Sudeki	Action	AK Tronic	76%	€ 10,-	5/05
Syberia 2	Adventure	AK Tronic	74%	€ 10,-	7/04
The Bard's Tale	Rollenspiel	Rondomedia	77%	€ 15,-	8/05
The Longest Journey: Special Edition	Adventure	Dtp	73%	€ 20,-	3/00







Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wenn Sie mitmachen möchten, blättern Sie zu Seite18!



Niemand kann diesen Ausnahmetitel stoppen: Den vierten Monat in Folge haust *F.E.A.R.* auf dem Thron.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
2	▲ (3)	Call of Duty 2	1/2006	90%	Infinity Ward
3	▲ (10)	Quake 4	1/2006	88%	Raven Software
4	▲ (6)	Age of Empires 3	1/2006	87%	Ensemble Studios
5	▼ (2)	Need for Speed: Most Wanted	1/2006	90%	Electronic Arts
6	▲ (8)	Civilization 4	1/2006	88%	Firaxis
7	▼ (5)	Half-Life 2	12/2004	94%	Valve
8	▼ (4)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
9	▲ (11)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
10	▲ (14)	Doom 3	10/2005	85%	id Software
11	▲ (15)	Far Cry	5/2004	91%	Crytek
12	▼ (7)	World of Warcraft	2/2005	93%	Blizzard
13	▼ (12)	GTA San Andreas	8/2005	93%	Rockstar North
14	▲ (NEU)	Die Schlacht um Mittelerde 2	4/2006	90%	Electronic Arts
15	▼ (9)	Battlefield 2: Special Forces	2/2006	88%	Dice

Herr der Ringe

Mit seinen imposanten Massenschlachten und dem grandiosen Ringkrieg-Modus katapultiert sich *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2* auf Platz 14 unserer Charts. Auch die Strategie-Kollegen *Age of Empires 3* und *Civilization 4* mischen zur Zeit unsere Hitparade ziemlich auf.



Nach einem Monat Verschnaufpause auf Platz 3 holt sich *Call of Duty 2* seine Stammposition wieder.



Spiel	Hersteller	Termin
Act of War: High Treason	Atari	23. März
Blazing Angels	Ubisoft	März
Commandos: Strike Force	Eidos	17. März
Condemned: Criminal Origins	Sega	31. März
Der Pate	Electronic Arts	24. März
Desperados 2	Atari	30. März
Ford Street Racing	Empire	10. März
Full Spectrum Warrior 2	THQ	24. März
Panzer Elite Action	Jowood	März
Resident Evil 4	Ubisoft	März
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	24. März
Timeshift	Atari	23. März

Sie sind der Spielmacher!

„Fit for gaming" mit dem Jahres-Abo von PC ACTION und unseren exklusiven Gratis-Dankeschön-Prämien!

ORIGINAL PC-ACTION-FAN-SHIRT

Mit dem Original PC ACTION-Fan-Shirt sind Sie bei jedem Spiel die Nummer 1! Das exklusive und hochwertige Longsleeve ist aus 100 Prozent Baumwolle, in feinstem Siebdruck bearbeitet und in den Größen M, L und XL erhältlich. Saum, Ärmel und Halsausschnitt sind mit Doppelnähten versehen. Die Armbinde ist aus 100 Prozent dehnbarem Jersey und abnehmbar!

PRÄMIEN-NR.: 002922 GR.M
PRÄMIEN-NR.: 002923 GR.L
PRÄMIEN-NR.: 002924 GR.XL

FUSSBALL „+ TEAMGEIST REPLIQUE"

Strapazierfähiger Trainingsball von Adiddas im Design des WM-Spielballs mit zuverlässigen Spieleigenschaften und hoher Formstabilität, Gr. 5.

PRÄMIEN-NR.: 002910

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämiennummer

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA PR 32

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

»Wirken hölzern: Wände.«

John is that you? Maybe you can't remember me. I'm Michael.

Auf Ihren Streifzügen durch Ravenholm treffen Sie auch Verbündete.

»Neulich in der Friedhofsbar: „Einen Zombie bitte!"«

Nichts für Herzkranke: Headcrab-Zombies aus umnebelten Gräbern.

»Hat einen Brand: Pyromane.«

MUN 36 167 0

Tappt ein Gegner in eine Sprengfalle, sorgt er für ein schönes Feuerwerk.

Nicht tot zu kriegen!



AUF DVD
MOD

HALF-LIFE 2-Mods gibt es wie Sand am Meer – wir picken die besten heraus. Mit RAVENHOLM erwartet Sie rund zwölfstündiger Grusel mit *Resident Evil*-Flair.

Half-Life 2 | Sie erwachen in einem verfallenen Haus und hören eine Stimme: „John ...? John, kannst du mich hören?" Schemenhaft kehren die Erinnerungen zurück. Ein Straßenkampf gegen die Combine ... plötzlich diese Granate ... danach ... nichts, denn Sie wurden ohnmächtig. Ihr Kumpel von der Widerstandsbewegung hat Sie zwar wieder zusammengeflickt, gibt Ihnen nun aber nur aufmunternde Worte und keine Waffen mit auf den Weg. Sollen wir unsere Verfolger mit Wattebällchen beschießen? Tolles Ding. Also raffen wir uns auf und gehen erst mal vorsichtig das Haus nach einer Waffe inspizieren ...

AB IN DIE SCHLACHTSCHICHT

Gut, dass wir im Nachbarhaus ein Brecheisen finden, denn bereits wenige Schritte später springen uns die ersten Headcrabs und grunzenden Zombies vor die Fuchtel. Auch auf der Straße und in den verlassenen Hinterhöfen bekommen wir Gesellschaft von den mordlüsternen Gesellen. *Ravenholm* spielt im gleichnamigen *Half-Life 2*-Level und verstrickt Sie in eine Nebenhandlung des Hauptspiels. Genau wie viele Fans waren auch die Entwickler von Lord Games der Meinung, dass die Stadt der Untoten deutlich mehr Spielstoff hergibt, als Valve seinem Helden Gordon Freeman wohl zumuten wollte. Nicht wenige *HL2*-Jünger sind steif und fest davon überzeugt, dass Ravenholm einen der furiosesten und besten Abschnitte im gesamten Spiel darstellt. Zombies mit Sägeblättern zu einer irreversiblen Persönlichkeitsspaltung zu verhelfen oder durch aufgestellte Rotorblätter in Windeseile einige Kilogramm abnehmen zu lassen, das hat schon was. Der Metzelfaktor von *Ravenholm* ist unbestritten und steigert sich ebenso wie der spielerische Anspruch von Level zu Level. Obwohl die Stimmung von Beginn an düster und gruselig ist, regieren in den ersten Abschnitten noch gradliniges, ja fast vorhersehbares Leveldesign und ebensolche Gegner. Sie eilen durch die zerstörte Stadt und suchen Headcrabs und Zombies verkloppend die Levelausgänge. Die sind anfangs noch weitaus einfacher zu finden als Nacktfotos von Pamela Anderson im Internet. Aber das ändert sich bald.



Die feststehenden Rotorblätter (Bildmitte) sind schon aus dem *Half-Life 2*-Level Ravenholm bekannt.



Neben Zombies trachten Ihnen auch die Standard-Combines nach dem virtuellen Leben.



In engen Tunnelschächten tobt ein flammendes Inferno, das besonders schick in Szene gesetzt ist.

DER BLANKE HORROR

Sie bekommen es mit anspruchsvolleren Abschnitten und größeren Gegnermassen zu tun. Auch finden Sie bessere Waffen und Munition, die allerdings rar gesät ist. Nehmen Sie sich also kein Beispiel an Peer Steinbrück und halten Sie Haus mit Ihren Ressourcen. Egal, ob Sie in der modrigen Kanalisation, auf nebelverhangenen Friedhöfen oder in verfallenen Fabrikgebäuden unterwegs sind. Es gilt: Zocker, die schon beim Anblick einer ungeschminkten Cameron Diaz erschocken zurückweichen, sollten das Spielen im abgedunkelten Zimmer und mit Kopfhörern vermeiden. Denn nicht nur visuell regiert mit abgetrennten virtuellen Gliedmaßen und pixelbluttriefenden Körpern das Grauen, auch in die Gehörgänge schleichen sich fiese Geräusche. Verdorrte Bäume knarren im Wind, unvermittelte Schreie aus dunklen Ecken und äußert gemeine Fallen bringen den Puls zum Rasen. Fallen? Genau. Von explosiven Flaschen, die an eine drahtige Stolperfalle gebunden sind, bis zu Gasflaschen, die auf Knopfdruck zu stationären Flammenwerfern mutieren, ist vieles geboten, was Ihnen das Über- und den Feinden das Ableben erleichtert. Neben ausgeklügeltem Leveldesign besticht *Ravenholm* durch die lange Spielzeit von zehn bis zwölf Stunden sowie eingestreute Erinnerungsfetzen und Zwiegesprächen Ihrer Hauptfigur. Die Unterhaltungen laufen zwar auf Tschechisch, aber es gibt deutsche Untertitel – wenn Sie das entsprechende Sprachpaket installieren, das von Sarmatia Project (http://sarmatia.locworks.net) erstellt wurde und auch auf der DVD schlummert. Beachten Sie bitte die Hinweise in der Readme-Datei. Marc Brehme

Info: http://ravenholm.wz.cz

Half-Life 2 — AUF DVD — MOD

AUTOR	Lord Games
FILENAME	RavenholmENG
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
- + Lange Spielzeit, taktische Fallen
- − Kistenstapeleien in einigen Levels

FAZIT: „Gruseliger Mod im Resident-Evil-Stil. Herzkranke nehmen Abstand."

Inhalt

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn Mod XY nicht auf der DVD? Der ist doch so cool ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder *Star Wars*. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

Was willst du?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an mb@pcaction.de

Die Strogg greifen meistens unvermittelt aus dunklen Ecken an.

»War beim Friseur: Marilyn Manson.«

»Abgerutscht: Cock-Ring.«

Diese fetten Strogg spielen sich als Leibwächter vom Endgegner auf.

Ein echter Brüller!



EXKLUSIV!

In der Kürze liegt die Würze. Der erste Einzelspieler-Mod für QUAKE 4 heisst COLD STEEL und haut voll rein.

Quake 4 | Armin Müller- Stahl! *Zwei stahlharte Profis*! Kollege Ciszewski stahl mein Fertigfutter! Das waren die ersten Gedanken, die mir vor dem Durchzocken von *Cold Steel* (kalter Stahl) zum Thema Stahl durch den Kopf gingen. Jetzt kommt mir immer zuerst dieser geniale erste *Quake 4*-Einzelspieler-Mod in den Sinn. Macher Benjamin „eLuSiVe" Erdt, der nebenbei auch als Leaddesigner an dem *Doom 3*-Mod *Recall to Hell* bastelt, hat wirklich ganze Arbeit geleistet. Quasi in einem Nebenstrang zur Geschichte von *Quake 4* ballern Sie sich durch dunkle Gänge, um eine tief im Stroggos-Berg versteckte Fabrik zu infiltrieren. Glauben Sie in den ersten Minuten noch an einen Spaziergang mit Knallbonbon-Effekt, steigert sich das Spielerlebnis kontinuierlich zu einem prächtigen Action-Feuerwerk. In den verwinkelten und sehr detailliert gestalteten Gängen ist es nicht einfach, die Übersicht zu bewahren. Hier zischen Rohre vor sich hin, da vernebelt Ihnen Dampf die Sicht, dort springt ein Strogg hinter einer Kiste hervor und einige Male massieren Sie sich unweigerlich die Schädeldecke, um knifflige Schalterrätsel zu lösen. Meist treiben Sie damit die Geschichte voran und bekommen Zwischensequenzen zu sehen, die so opulent gestaltet sind wie das Sitzfleisch von Jennifer Lopez. Ein Gefühl von Hilflosigkeit machte sich breit, als wir in einer solchen Szene in Zeitlupe beobachteten, wie eine Gruppe Soldaten in einem Hinterhalt regelrecht niedergemetzelt wurde. *Cold Steel* zieht Sie mit durchdachtem Leveldesign und den angesprochenen Zwischensequenzen unweigerlich in den Bann – für 30 bis 40 Minuten, dann stehen Durchschnittsspieler bereits dem finalen Bossgegner gegenüber. Nimmersatte *Quake 4*-Veteranen haben den dann möglicherweise schon zum zweiten Mal geplättet ... Sie entpacken die Datei von unserer DVD in Ihren „Quake 4\q4base"-Ordner und starten den Mod mit der Datei ColdSteel.bat. Marc Brehme

Info: www.quake4maps.org

Quake 4	AUF DVD MOD
AUTOR	Benjamin „eLuSiVe" Erdt
FILENAME	Cold_Steel
VORAUSSETZUNG	Quake 4

PRO + CONTRA

+ Ausgefeiltes und faires Leveldesign
- Kurze Spielzeit

FAZIT: „Spannend inszenierte Einzelspieler-Action, die Sie nicht verpassen dürfen!"

Ein Strogg hat uns in einer engen Gasse aufgelauert.



»Umkämpft: Vogelgrippe-Schutzmasken.«

Diese kybernetischen Mutanten sind an ihren organischen Komponenten besonders verwundbar.



»Glückwunsch! Ihre Lasertherapie haben Sie gleich überstanden.«

Der Endgegner ist nur mit dicken Waffen wie Plasmakanone oder Raketenwerfer zu besiegen.



»Spinnst du? Nein, ich webe.«



Zu Spielbeginn können Sie sich lediglich mit dem Brecheisen zur Wehr setzen.

»Hat ganze Arbeit geleistet: Bauchweg-Trainer.«

»Mittagspause vor dem Finanzamt.«

In den Straßen der Stadt haben Sie es mit unzähligen Zombies zu tun.

»In der Mitte: Arschkriecher.«

Aus einem Dimensionstor dringen die Monster vor. Noch sind die Combines auf unserer Seite.

»Verkriecht sich zum Sterben: Rohrkrepierer.«

Die außerirdischen Invasoren bringen mit ihren Raumschiffen sogar riesige Strider zu Fall.

Alyx sieht nicht nur gut aus, sondern hackt im Handumdrehen auch jede Tür auf.

»Gestelltes Bild: Frau am PC.«

Umschlagplatz

In MISTAKE OF PYTHAGORAS für HALF-LIFE 2 knallen Sie außerirdischen Invasoren gewaltig eine vor den Latz.

Half-Life 2 | Eigentlich wollten wir Sie nicht mit Mathe quälen, denn die braucht heute niemand mehr. Taschenrechner sind in und die einstellige Zahl auf unserem Gehaltszettel können wir auch so identifizieren. Obwohl es in diesem Artikel um eine Modifikation für das Actionspiel *Half-Life 2* geht, werden Sie um etwas Geschichte und Rechenkunst nicht herumkommen. Denn Pythagoras von Samos lebte ein ganzes Eckchen vor Christus, war ein griechischer Philosoph und Mathematiker und bürgt quasi mit seinem Namen für diesen Mod. Halt, hier geblieben! Trotzdem dürfen Sie nämlich die Luft mit Geschossen verunreinigen – und das nicht zu knapp. Die Geschichte um Gordon Freeman, die nach Aussagen der japanischen Entwickler in einer Parallelwelt spielt, beginnt mit einem Zahltag. Nein, es gibt keine Gage, sondern wir bekamen um ein Haar einige überdimensionierte Zahlen in Betonform auf den Deckel, die vom Himmel purzelten. Gleichzeitig rauschten außerirdische Flugobjekte über die Stadt, beballerten alles und jeden und verarbeiteten sogar Strider mit Leichtigkeit zu Kleinholz. Wieder einmal kämpfen Sie um Ihr Leben und versuchen, die Invasion zu stoppen. Klar, dass Sie schon nach kurzer Zeit einige Blessuren davontragen, denn die fliegenden Sägeblätter, die die Aliens überall ablassen, nerven tierisch. Bald finden Sie in einer Kiste Ihren Anzug samt anständiger Bewaffnung und können sich endlich zur Wehr setzen. Wenn Sie jetzt aber auf Kämpfe gegen die Combine-Soldaten tippen, liegen Sie falsch. Zumindest einige dieser Jungs sind auf Ihrer Seite und helfen an einigen Stellen. Später flutschen Sie durch schwarz-weiße Spiralen, die Sie wie ein Beamer aufsaugen und an einem anderen Ort wieder fallenlassen. Dann stehen Sie fast allein auf weiter Flur gegen jede Menge Krabbelviecher samt Boss und alle Arten von Combines. Abwechslung bieten geradezu elektrisierende Schalterrätsel, Geschicklichkeitseinlagen im *Tron*-Flair und Kameraden der Rebellion, die sich Ihnen zeitweilig anschließen. Die Schauplätze wurden nach Plänen und Bauten des französischen Architekten Claude Nicolas Ledoux (1736-1806) geschaffen. Geben Sie es zu: Jetzt sind Sie echt beeindruckt! Marc Brehme

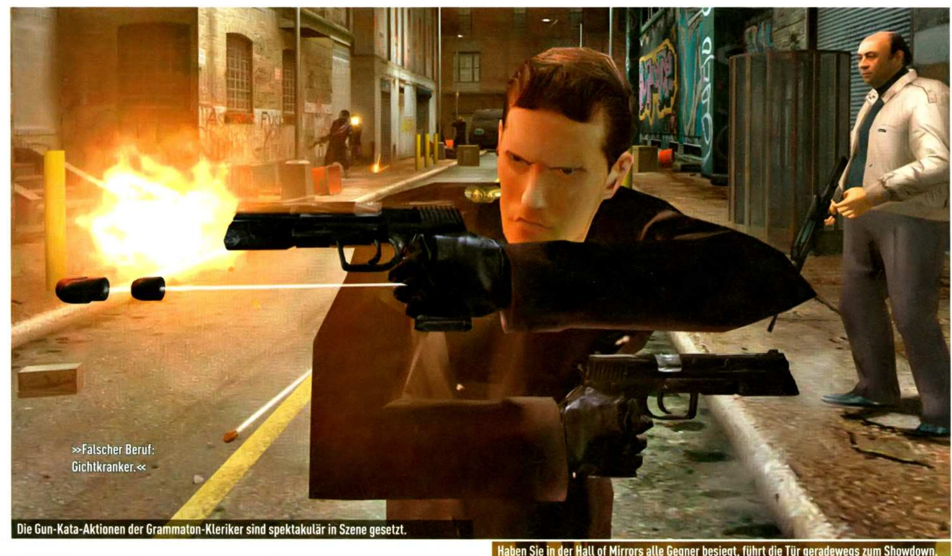
Info: http://www2d.biglobe.ne.jp/~ks_wca/mop/

Half-Life 2 — AUF DVD — MOD

AUTOR	Mistake of Pythagoras Mod Team
FILENAME	KS_MOP_v1c
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
- + Oft in der Gruppe unterwegs
- – Teilweise sehr abstrakte Level

FAZIT: „Die kleine PC ACTION-Mathestunde: Pythagoras + Mod = unterhaltsame Action."



Die Gun-Kata-Aktionen der Grammaton-Kleriker sind spektakulär in Szene gesetzt.

Filmfestspiele

Filmkenner schnalzen mit der Zunge. Der MAX PAYNE 2-Mod HALL OF MIRRORS erweckt den Streifen *Equilibrium* auf Ihrem PC zum Leben.

Max Payne 2 | Im Kino war dem Film *Equilibrium* (2002) ein ebenso großer Erfolg beschieden wie Daniel Küblböcks Gesangskarriere. Und das, obwohl der Streifen mit sehenswerten Kampfszenen glänzte. Christian Bale spielte den so genannten Grammaton-Kleriker John Preston, der all die Menschen jagt, die sich nicht ihre tägliche Drogenspritze verpassen. Die Menschen in dieser düsteren Zukunftsvision sind verpflichtet, mit dem Gift ihre Gefühle zu unterdrücken. Als Preston eines Tages das System durchschaut, wechselt er die Seiten und beginnt, den Staat zu bekämpfen. Die wohl spektakulärste Szene des Films spielen Sie im Mod *Hall of Mirrors* nach, der nach zwei Jahren Entwicklungszeit erschienen ist. Im Story-Modus vollführen Sie in einer großen Halle durch Ihre Gun-Kata-Kampfkunst akrobatische Einlagen, die jeden Bodenturner vor Neid erblassen lassen. Gleichzeitig hauen Sie nur so die Projektile aus Ihren Knarren und verpassen unzähligen anstürmenden Soldaten ein drittes Nasenloch. Wer der Meinung ist, dass solche Aktionen schon beim Kollegen Max Schmerz durch die Bullet Time spektakulär aussahen, erlebt mit *Hall of Mirrors* eine kleine Offenbarung. So drehen Sie etwa in der Luft eine Pirouette und legen gleichzeitig vier Gegner schlafen. Oder Sie springen in die Höhe und ballern einen großen Kreis in den Boden, der einen Wimpernschlag später mit Massen an Gegnern geschmückt ist. Weiterhin stehen neue Levels für den bereits aus *Max Payne 2* bekannten „Dead-Man-Walking"-Modus zur Verfügung. In diesen Schauplätzen behaupten Sie sich so lange wie möglich gegen unablässig anstürmende Gegner – mit oder auch ohne computergesteuerte Mitstreiter. Je länger Sie durchhalten, desto höher fällt Ihre Punktzahl aus. Außerdem dürfen Sie mithilfe des Mods jetzt auch im Hauptspiel mit den zahlreichen Spezialangriffen der Gun-Kata-Kräfte wüten. Viel Spaß! Aus rechtlichen Gründen können wir die 210 Megabyte große Installationsdatei nicht auf dem Datenträger zur Verfügung stellen. Sie müssen wohl oder übel die Leitung glühen lassen. Wir versichern: Es lohnt sich! Marc Brehme

Info: http://hom.paynereactor.com

Haben Sie in der Hall of Mirrors alle Gegner besiegt, führt die Tür geradewegs zum Showdown.



Die Sprungeinlagen der Kleriker sind von *Matrix* inspiriert.

Im Modus „Last Man Standing" strömen unablässig Gegner aus den Wiedereinstiegspunkten.

Neues im Ersten

Aus neu mach alt. Mit CE LEGENDS tragen Sie Ihre BATTLEFIELD 2-Gefechte im Ersten Weltkrieg aus.

Battlefield 2 | Einstein tat es in *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2*, der *Prince of Persia* kann es prima: Das Rad der Geschichte drehen Sie nun auch für *Battlefield 2* zurück. Angelehnt an das 1999 erschienene Spiel *Codename Eagle* versetzt Sie der Mod *CE Legends* ins Jahr 1917. Dort knattern Sie im Ersten Weltkrieg mit Doppeldeckern, vorsintflutlichen Motorrädern und Panzern durch die Botanik oder heben mit Zeppelinen ab. Mit elf neuen Fahrzeugen und neun frischen Wummen rüsten Sie sich auf angepassten *BF2*-Maps und der mitgelieferten Karte No Man's Land zum Kampf in den Spielmodi CTF, BF2 vs CE oder im Einzelspieler. Mit den damals schon üblichen Pistolen, Maschinengewehren und Granaten, aber auch mit Flammenwerfer und Giftgasschleuder, buckeln Sie übers virtuelle Schlachtfeld. Marc Brehme

Info: http://rex3d.net/bf2ce



»*Free Willy*, letzter Teil.«

Dieser rustikale Hubschrauber hat gegen unsere Panzerfaust keine Chance.

»Erste Solo-Tour: Sex Pistol.«

Alle Waffen wurden ausgetauscht, etwa gegen Flammenwerfer (hinten) oder altertümliche Revolver.

Schiff dich ein!

Der Krieg der Sterne kehrt zurück. STAR WARS: WARLORDS spendiert Ihrem HOMEWORLD 2 jetzt auch fette Tie-Fighter.

Homeworld 2 | Eine angeblich bessere Grafik als bei *Star Wars: Empire at War* wollen Leser ihrem *Homeworld 2* mit dem Mod *Star Wars: Warlords* verpasst haben. Damit treten Sie in Skirmish- und Mehrspieler-Partien über LAN oder Direct-IP mit Einheiten aus den Kinofilmen gegeneinander an. Bei Redaktionsschluss waren mit Version 0.45 bereits 80 der geplanten 100 neuen Einheiten wie Jäger, Raumkreuzer und Schlachtschiffe sowohl aus den neuen Episoden als auch aus der originalen Trilogie verfügbar. Voraussetzung für die Laserschlachten ist ein auf V 1.1 gepatchtes *Homeworld 2*. Mehrspieler-Karten, die nicht von Relic stammen, packen Sie ins Verzeichnis „data/leveldata/multiplayer/deathmatch". Für die nächsten Versionen versprechen die Entwickler diverse Mehrspieler-Modi und schließen auch eine Einzelspieler-Kampagne nicht aus. Möge die Macht mit ihnen sein! Marc Brehme

Info: http://warlords.swrebellion.com



»Made in China: L2D2.«

Die Schiffsmodelle sind sehr detailliert ausgearbeitet, wie Sie an diesem ETA-2 und ARC-170 auf Patrouillenflug erkennen können.



Die Laserschlachten mit gigantischen Einheiten wie dem Sternenzerstörer sehen super aus, zwingen aber selbst gute PCs in die Knie.

»Nicht gesäubert und jetzt von Fliegen umschwirrt: Anal Intruder.«

LIES MICH!

AUF DVD MODS/MAPS Mod- und Map-Pack

F.E.A.R. | Können Sie vom Grusel-Shooter *F.E.A.R.* nicht genug bekommen? Prima! Das haben wir uns gedacht und in weiser Voraussicht einige Mods und Mehrspieler-Karten für Sie auf unseren Silberling gepackt. Wir wünschen viel Spaß! (MB)

Info: www.justfear.de

AUF DVD MOD Afraid of Monsters

Half-Life | Auf eine sahnige Grafik dürfen Sie im *Half-Life*-Mod *Afraid of Monsters* nicht hoffen, stattdessen gibt es Horror pur. Als Schmerzmittelabhängiger, den Fieberträume und beunruhigende Visionen plagen, suchen Sie in einem stockdunklen Krankenhaus keine frischen Pillen, sondern Hilfe. Neben einer Knarre ist die leistungsfähige Taschenfunzel Ihr bester Freund, wenn Sie durch die engen Gänge schlurfen. Häufig fährt Ihnen der Schreck in die Glieder, etwa wenn ein entstelltes Monster um die Ecke gestürzt kommt. Die neu aufgenommenen Sounds machen das Horror-Erlebnis noch intensiver. (MB)



»Entschuldigung, da habe ich mich verstochen.«

Info: www.freewebs.com/afraidofmonsters

AUF DVD MOD The Island

Half-Life 2 | Die Monsterhatz auf einer Insel stellten wir Ihnen bereits in der vergangenen PC ACTION (04/06) ausführlich vor. Zu dem Zeitpunkt konnten wir die Datei nicht auf unserer DVD mitliefern, weil die Freigabe des Autors nicht rechtzeitig eintrudelte. Diesmal hat es im Gegensatz zu unserem Lottogewinn endlich geklappt und wir präsentieren Ihnen den Mod auf der DVD. Sind Sie reif für die Insel? (MB)

Info: http://stalk3r.wz.cz/eng.htm

Ashes of Apocalypse

The Elder Scrolls 3: Morrowind | Die Komplettkonvertierung *Ashes of Apocalypse* macht aus *Morrowinds* fiktiver mittelalterlichen Welt eine realistisch-postatomare. Wir wussten es ja schon immer: Im Jahr 2092 liegt die Erde nach einer nuklearen Zerstörung in Ruinen und Barrier Alliance und People of the Wasteland kämpfen um die Vorherrschaft auf dem Planeten. Mit Geigerzähler, Schrotflinte, Flaschendeckeln, Mutanten und Monstern ist das Überleben alles andere als leicht. Zwar fehlen bei der Version auf unserer Heft-DVD noch Aufträge und einige Spielelemente, aber Waffen, Rüstungen und Gegenstände sind bereits eingebaut – *Fallout* trifft auf *Morrowind*. Auf jeden Fall einen Blick wert. (MB)



»Er hätte den Keuschheitsgürtel lieber hinten anbringen sollen.«

Info: http://sodp.planetelderscrolls.gamespy.com/aoa/

Resident Evil: Cold Blood

Half-Life | Mit *Resident Evil: Cold Blood* erschien Anfang März ein kooperativer Mod für *Half-Life*, der im *Resident Evil*-Universum angesiedelt ist. Die Spieler hauen zahlreichen Monstern wie Zombies und Riesenspinnen in Racoon City mit einem gewaltigen Waffenarsenal (darunter Golfschläger und Raketenwerfer) die Hucke voll. Der Download wiegt 112 Megabyte. (MB)

Info: www.xenoverse.net/coldblood



»Laut Genfer Abkommen dürfen keine Sanis abge ... aaahh!!«

Die Mehrspieler-Karte *Sturmernte* ist eine kleine, aber sehr schnelle DM- und Tourney-Map.

»Völlig out: Sofortbildkameras.«

Der Mod *The Asylum Beta* hat uns nicht rechtzeitig erreicht. Cobra, downloaden Sie!

»Nur noch zu Zweit: die elefantastischen Vier.«

Mit gehobenem Schwierigkeitsgrad ist *teh_base* eine Herausforderung für *Doom 3*-Veteranen.

Missionsware!

Mit unserem prächtigen Map-Pack für DOOM 3 und QUAKE 4 halten wir die id-Shooter am Leben. Sie auch?

Doom 3/Quake 4 | Kennen Sie einen noch schlechter bezahlten Job als Wachmann? Nicht nur, dass diese Hilfssheriffs sich kein Premiere leisten können, sie kommen oft auch während der Arbeitszeit zu Tode. Entweder vor Langeweile, wegen schießwütiger Einbrecher oder weil sie schlicht und ergreifend auf dem Mars stationiert sind. So wie Sie, wenn Sie sich auf die *Doom 3*-Einzelspieler-Karte *teh_base 2.0* einlassen. Da erreicht Sie nämlich in Ihrem Urlaub ein Notruf von einer Partner-Station, die mit einem geheimen Projekt betraut ist. Also machen Sie sich auf Ihre löchrigen Socken und stiefeln los, um den Kollegen unter die Arme zu greifen. Blöderweise haben Sie es aber nicht mit Kaugummiklauern zu tun, sondern landen in einem gruseligen Irrenhaus mit mordlüsternden Insassen. Die äußerst fiesen und aus dem Hauptspiel bekannten Monster beschäftigen Sie gut und gern zwei bis drei Stunden lang. Wenn Sie nicht schon vorher abkratzen, weil Sie sich an einigen Stellen so erschrocken haben, als wäre Ihnen Cher ungeschminkt begegnet. Macher David Jakubowski wollte nicht nur „die neue Technologie von *Doom 3* mit einem mehr action-orientierten Spielgefühl" kombinieren, sondern Ihnen mit dem „harten, aber fairen Spielprinzip" auch kräftig Angst einjagen. Sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt! Zur Installation entpacken Sie die Datei komplett mit dem Unterordner teh_base in Ihr *Doom 3*-Verzeichnis und starten über den Eintrag „Mods" im *Doom 3*-Hauptmenü. Aber auch für die *Quake 4*-Jünger haben wir Leckerli im Angebot. Diesmal präsentieren wir vier der zwölf besten Karten des Kartenbastler-Wettbewerbs D3W/VIA-Quake4-Mapping-Contest. Freuen Sie sich auf Mash-up Streets von Method (methtourney1.pk4), Kats Cradle von Kat (kat_q4dm1.pk4), Rusted von StormShadow (mapstorm4dm3.pk4) sowie Rusted Time von Bucket (bktq4dm1.pk4) und weitere schicke *Quake-4*-Mehrspieler-Karten auf unserem prall gefüllten Silberling. Marc Brehme

Info: www.doom3maps.org
www.quake4maps.org

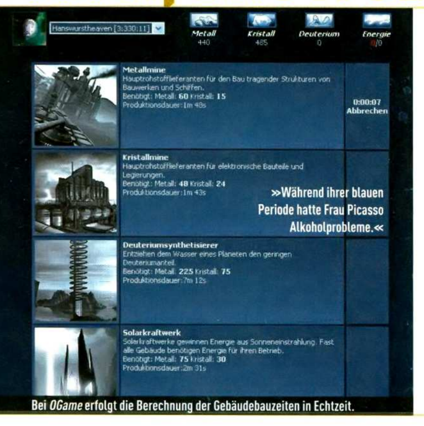
Doom 3 Quake 4	AUF DVD MAPS
AUTOR	Diverse
FILENAMEN	D3Q4 Mappack 0506
VORAUSSETZUNG	Doom 3, Quake 4

PRO + CONTRA
- + Motivierende *Doom 3*-Kampagne
- + Preisgekrönte *Quake 4*-Karten

FAZIT: „Mit unserem Paket bekommen Sie nur das Beste für Ihre Shooter-Lieblinge."

AHOI, BROWSE!





»Während ihrer blauen Periode hatte Frau Picasso Alkoholprobleme.«

Bei *OGame* erfolgt die Berechnung der Gebäudebauzeiten in Echtzeit.

Ab zum Kerker, Meister!

Mit unseren BROWSERSPIELEN züchten Sie virtuelle Helden in dunklen Dungeons und erobern das Weltall.

Seit sich auf Rügen sogar Katzen einen grippalen Infekt holen, sind pflegeleichte Haustiere gefragt. Wer sich also anstelle einer haarigen Muschi lieber dem Aufzug und der Pflege von virtuellen Fantasy-Helden widmen möchte, surft bei *World of Dungeons* (www.world-of-dungeons.de) vorbei. Schon geht es Schlag auf Schlag: Anmeldung, Namenssuche für Ihren Charakter, das Geschlecht wählen und am Ende noch die Spielerklasse. Für Neueinsteiger ist der Barbar besonders geeignet, denn er kann genau wie Winona Ryder ziemlich viel einstecken. Anspruchsvollere Spieler versuchen ihr Glück vielleicht lieber mit einem regelrecht bezaubernden Magier oder dem ballernden Schützen. Ja, ja, die Kohle. Erst mit einem Premium-Zugang schalten Sie weitere neun Heldenklassen freig, die vom Gaukler über Gladiator bis zum Priester reichen. An Völkern steht ein buntes Sammelsurium an Gestalten zur Verfügung. Gnome, grobschlächtige Grenzländer, flinke Waldmenschen – es ist für jeden etwas dabei. Nachdem der Held einige Fertigkeiten erlernt und seine Eigenschaften trainiert hat, ist es Zeit, Aufgaben zu bestehen. Die erste Herausforderung ist noch ohne Gruppe zu erledigen. Für schwerere Dungeons benötigen Sie eine gut strukturierte Gruppe, die sich leicht in einem speziellen Teil des Forums zusammenfindet. Wie schwierig sich alles gestaltet, richtet sich auch nach der Anzahl der Mitglieder: Eine große Gruppe mit vielen verschiedenen Helden hat stets mehr Aussicht auf Erfolg. Darin liegt auch der eigentliche Reiz des Spiels. Der Reiz von *OGame* (www.ogame.de) liegt hingegen eher darin, zum Herrscher des Universums aufsteigen zu können, indem Sie sich als Pazifist oder Kriegstreiber ein dickes Imperium aufbauen. Das Spiel läuft in Echtzeit und verkündete kürzlich einen kleinen Rekord: Sagenhafte zwei Millionen Spieler sind mittlerweile in Europa angemeldet. Das sind mehr als in *World of Warcraft*, das Ihnen im Gegensatz zu *OGame* auch noch monatlich Abo-Gebühren aus der Tasche zieht. Andreas Lober/Marc Brehme



Harter Kampf: Evil Ryu (rechts) setzt sich gegen Ken zur Wehr.

Rassenkeile

Prügeln statt Ballern. Im MAX PAYNE 2-Mod STREETFIGHTER REVELATIONS heben Sie mit asiatischen Kampfkünsten ab.

Max Payne 2 | Findige Modder wollen *Max Payne 2* die Knarren klauen und den Remedy-Shooter mit einer Prise Straßenkampf würzen. Sie bedienen sich für ihre Komplettkonvertierung *Streetfighter Revelations* der bekannten Videospiel-Serie von Capcom. Auf 16 zerstörbaren Schauplätzen prügeln Sie sich mit 16 frischen Spielfiguren und einem „brandneuen Kampfsystem, das Blocken und Konter erlaubt". Außerdem gibt es neue Soundeffekte und Musik sowie Animationen, die sich je nach Stil Ihres gewählten Kämpfers unterscheiden sollen. Natürlich hat jeder der Pixelkämpfer eine unverwechselbare Spezialattacke parat und kann Extras freispielen. Der Mod ist zu 90 Prozent fertig gestellt, ein Erscheinungstermin steht aber noch nicht fest. Marc Brehme

Info: www.freewebs.com/asharp

AUF DVD GRATISSPIEL

Für Spar-Schweine



Das gegnerische Hauptgebäude hat unserer Streitmacht nichts mehr entgegenzusetzen und geht in Flammen auf.

Die Einheiten und das Spielmenü erinnern sehr stark an die erfolgreiche *Command & Conquer*-Reihe.

C&C ist tot. Es lebe C&C! Das Gratisspiel SORADES: DIE BEFREIUNG tritt in die Fußstapfen der Legende.

Gratisspiel | *Command & Conquer*-Fans sollten einen Blick auf *Sorades: Die Befreiung* werfen. Das ambitionierte deutsche Gratisspiel schickt Sie im Jahr 2184 als General Bolder gegen die so genannten Loader in den Kampf. Also stampfen Sie in Echtzeit-Strategie-Manier eine Basis aus dem Boden und machen dann Mission für Mission Ihre Gegner platt. Warum Sie das tun sollten? Weil diese Fieslinge fast die gesamte Erdbevölkerung ausradiert haben. Von den über zehn Milliarden Menschen sind nur noch wenige Millionen auf der Erde verstreut. Denen sollen Sie den Allerwertesten retten. *Sorades* bietet neben der Kampagne zwar keinen Mehrspieler- und nur einen Gefechts-Modus, dafür aber einen Leveleditor. Sehr schick! Marc Brehme

Info: www.sorades.de
www.diebefreiung.de

LIES MICH!

Last Man Standing 3.0

Doom 3 | Aller guten Dinge sind bekanntlich drei. Das sehen auch die Macher der Modifikation *Last Man Standing* so und haben die Community kürzlich mit Version 3.0 beglückt. Als besonderes Schmankerl ist darin der Mod *Classic Doom* enthalten. Was daran so fantastisch ist? Dass Sie diesen jetzt auch im Koop-Modus zocken können! Glaubt man den Entwicklern, ist *LMS* 3.0 die letzte Version des Mods. Abgesehen von eventuell notwendigen Patches, um Fehler auszubügeln. Die Programmierer haben sich besonders viel Zeit für ihr Baby genommen und präsentieren eine sehr ausgereifte Version. Lassen Sie die Korken knallen! (MB)

Info: http://lms.d3files.com

AUF DVD MODS/MAPS Mappack und Fun-Mod

Söldner: Secret Wars | Passend zu unserer genialen Vollversion präsentieren wir das offizielle *Söldner*-Map-Pack mit vier neuen Karten, Landschafts-Editor sowie den *Söldner: Secret Wars Fun*-Mod. Der bügelt Ihre Version mit neuen und teilweise witzigen Waffen und Fahrzeugen (etwa alte Beiwagen-Motorräder) auf und zeigt, welche Möglichkeiten die *Söldner*-Engine bietet. Bitte beachten Sie die Installationshinweise auf der DVD. (MB)



Info: http://soldner.jowood.com

Open Coop

Quake 4 | Er kann es einfach nicht lassen – und das ist gut so! Nicemice, der Macher des genialen *Open Coop*-Mods für *Doom 3*, schlägt wieder zu. Erneut kitzelte er den Code für einen Koop-Modus aus seinen grauen Zellen und präsentiert eine erste Tech-Demo (1,6 Megabyte) von *Open Coop* für *Quake 4*. Die finden wir schon jetzt genial und wollen schnellstens die Vollversion! (MB)

Info: www.d3opencoop.com

CnC Europe

Command & Conquer: Generäle | Europa wächst zusammen. Nicht nur in der Politik, auch in der fiktiven *C&C Generäle*-Welt. Die Komplettkonvertierung *CnC Europe* bringt drei neue Parteien samt Generäle in die Netzwerkschlachten. Allein mit ihrem Charme kommt die Chefin der französischen Armée de Terre, Émeline Défort, nicht gegen den deutschen General Dieter Stein und den British-Royal-Airforce-Chef Zachary Ethelbert an. Da sind die neuen Gebäude, Einheiten und Superwaffen schon nützlicher, um dem Opponenten etwa mit gigantischen Explosionen seine Basis zu pulverisieren. Auf in die Schlacht, General! (MB)



Info: http://cnceurope.timeofwar.com

Rocket Arena 4 Beta

Quake 4 | Am 25. Februar wurde die erste Beta von *Rocket Arena* für *Quake 4* veröffentlicht, die allerdings nicht mit dem Beta-Patch 1.1 kompatibel ist. Bei den Last-Man-Standing-Kämpfen *Rocket Arena* gibt es keine Möglichkeit, weitere Wummen oder Munition aufzunehmen. Mit Ihrer Start-Bewaffnung kommen Sie bis zum bitteren Ende der Partie aus. (MB)

Info: http://rocketarena.planetquake.gamespy.com

Bauernopfer



Beim Metzger können Sie sich mit Fleisch eindecken oder es verkaufen.



Die Gegner sind schon als Bauer schwer. Mehrere Varianten der Monster bringen Abwechslung ins Spiel.

Bereits die Demo des GOTHIC 2-Mods EXODUS überzeugt mit neuen Qualitäten und langem Spielspass.

Gothic 2 | Haben Sie es auch gehasst, als Kind in die beruflichen Fußstapfen Ihrer Eltern gedrängt zu werden? Nervig, oder? So ergeht es auch dem jungen Bauernsohn Faros in der eben erschienenen Beta der *Gothic 2*-Modifikation *Exodus*. Der Bursche möchte schon gern täglich mit dem Melken zu tun haben, nur haben diese Ambitionen rein gar nichts mit Landwirtschaft zu tun. Er will weg vom Dorfleben und seinem Onkel lieber in die große Hauptstadt folgen. Die Demo-Version auf unserer Heft-DVD bietet mit dem ersten Kapitel bereits eine Spielzeit von satten sechs bis acht Stunden und eine etwa vierstündige Sprachausgabe. Sie quasseln in einer komplett eigenständigen Spielwelt mit neuen Charakteren wie Händlern, Milizsoldaten, Bauern und Handwerkern, die Ihnen Aufgaben an verschiedenen Schauplätzen rund um das Dorf ans Knie nageln. Dabei fällt besonders das aufgebohrte Talentsystem auf. Um Kampftalente oder Attribute zu verbessern, wenden Sie diese konsequent an. Das Umlernen von einer Nahkampfwaffe auf die andere geht problemlos. Sauber! Gleiches können wir auch von der angestrebten Größe der neuen Spielwelt sagen, die „ungefähr der des Minentals aus *Gothic 2* entsprechen" soll, wie das Team in einem Interview erklärte. „Zu entdecken gibt es zwei Städte, mehrere Bauernhöfe, geheimnisvolle Tempelanlagen, abwechslungsreiche Landschaften und vieles mehr ..." Aha. Da sind wir aber mal gespannt! Marc Brehme

Info: www.exodus-mod.de.vu

Gothic 2 — AUF DVD MOD

AUTOR	eXodus Mod Team
FILENAME	Exodus_Demo-1.0
VORAUSSETZUNG	Gothic 2: Die Nacht des Raben

PRO + CONTRA
- + Neues Praxisfähigkeitensystem
- + Interessante Aufträge, große Spielwelt

FAZIT: „Endlich mal kein Bauernopfer mehr sein, sondern richtig austeilen können – genial!"


Oben auf dem Staudamm angekommen, nehmen Sie gleich mehrere Combine unter Beschuss.


Gehen alle Ihre Kollegen drauf, kommen Sie nicht weiter, weil das Auto nicht wegzusprengen ist.

Verdammt, ich sieb' dich!

Schleichen, Horror und Ballern. Der HALF-LIFE 2-Mod WIVENHOE: THE FALL OF RAVENHOLM kombiniert interessante Spielelemente.

Half-Life 2 | Manche Sachen sind einfach vorherbestimmt. Etwa, dass wir nach unserem lustvollen Leben auf Erden zu Staub zerbröseln, Deutschland dieses Jahr Fußball-Weltmeister und Ravenholm mit Headcrab-Raketen beschossen wird. Blöd, dass wir im *Half-Life 2*-Einzelspieler-Mod *Wivenhoe: The Fall of Ravenholm* zwar genau das verhindern sollen, aber aus dem Hauptspiel schon wissen, dass unsere Mission zum Scheitern verurteilt ist. Auf der ersten der vier Karten springen Sie halbtot aus luftiger Höhe ins Wasser und mogeln sich am Ufer eines Staudammes durch patrouillierende Wachen. Machen die mit Ihrer Brechstange Bekanntschaft, sacken Sie ein Medipack ein – oder begegnen dem Tod. Später ballern Sie sich mit dem Impulsgewehr über den Staudamm, kämpfen sich durch dessen dunkle Gemäuer, aktivieren auch mal einen Schalter und treffen schließlich auf Kameraden und Antlions. Erstere gilt es zu beschützen, die anderen pusten Sie besser weg. Nach etwa einer Stunde flimmert der Abspann über den Schirm. Mission gelungen, Ravenholmer trotzdem tot. Marc Brehme

Info: www.elevenoverzero.com

Half-Life 2 — AUF DVD MOD

AUTOR	Travis Draper
FILENAME	wivenhoe-for
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
- + Kombination der Spielelemente
- – Kurze Spielzeit

FAZIT: „Wie ein One-Night-Stand: Kurz, knackig und das Ende steht schon fest."

Du raubst mir den letzten Nerv!



Der Roboterhund ist ein gefährlicher Gegner. Erwischt er Sie, ist eins Ihrer Leben futsch.



Die Spinne will uns nicht fressen, sondern erteilt den Auftrag, dass wir Kindergärtner spielen.

Wie es aussieht, wenn Ihr zentrales Nervensystem auf Wanderschaft geht, zeigt der UT2004-Mod TAPPING THE NERVE.

Unreal Tournament 2004 | Haben Sie sich schon mal gefragt, woher der bescheuerte Spruch stammt, Sie mögen doch bitte Ihre „grauen Zellen anstrengen"? Wir wissen es auch nicht, können uns allerdings vorstellen, das dessen Erfinder vielleicht *Tapping the Nerve* gespielt hat. Es ist schon beeindruckend, was die gute alte *Unreal Tournament*-Engine noch hergibt. In der Komplettkonvertierung übernehmen Sie die Rolle von Dr. Jones, der vom neidischen Assistenten Roger um seine leibliche Hülle betrogen wurde. Jetzt fristen Sie Ihr Dasein als körperloses Gehirn und sollen Ihren Leib wiederfinden. Der Mod wirkt wie eine Hommage an den skurril-abgedrehten Comicstil von Spieledesigner Tim Schafer (*Day of the Tentacle, Psychonauts*).

HIRNAKROBATIK

Um Ihre körperlichen Schwächen als krabbelnde Denkzentrale wettzumachen, bemächtigen Sie sich der Seelen anderer Kreaturen. So kontrollieren Sie etwa einen Affen, mit dem Sie dann höher und weiter springen sowie Hindernisse aus dem Weg räumen können. Für diese feindliche Übernahme brauchen Sie allerdings keine Aktienmehrheit, sondern pinkfarbenen Schleim, den Sie in verschiedenen Gruben finden. Mit dem Glibber erwerben Sie neue Fähigkeit und überlisten etwa bissige Hunde oder fiese Venusfliegenfallen. Ab und an bekommen Sie es auch mit ausgefuchsten Schalterrätseln zu tun oder lösen adventuretypische Aufgaben. Sie merken schon, *Tapping the Nerve* ist mehr Action-Adventure im Stil von *Psychonauts* als ein waschechter Ego-Shooter wie das programmtechnische Grundgerüst. In der Modifikation geht es eher um Grips als gute Reflexe, was frischen Wind in die Mod-Szene bringt. Entstanden ist das zwei Level umfassende Spiel als Schulprojekt, das zum Ziel hatte, den Prototyp eines kompletten Spiels zu entwickeln. Die Schüler verhielten sich wie ein echtes Design-Studio und brachten in neuen Monaten ihr eigenes digitales Baby zur Welt. Musik und Geschichte sind von Tim Burton und der Zeichentrickserie *Invader Zim* inspiriert. Probieren Sie doch einfach mal aus, wie es sich anfühlt, mit einem Hirn durch die Gegend zu hopsen und andere Charaktere zu kontrollieren. Zur Installation entpacken Sie das Archiv in Ihr *UT 2004*-Spielverzeichnis und starten mit der Datei „Play Tapping the Nerve.bat" im Unterverzeichnis „Nerve". Und ab dafür!

Marc Brehme

Info: www.lockan.net/nerve/nerve.html

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE UND MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	http://splintercell.unrealx.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield Vietnam* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden teambasierten Mehrspieler-Knaller!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.gta3mods.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Spiele. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
FIFA	www.fifastadt.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze.
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Max Payne	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
Quake 4	www.quake4maps.org	Diese Website für *Quake 4* ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für dieses Spiel und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende.
Joint Task Force	www.jtfhq.de	Die erste Anlaufstelle zu *Joint Task Force*. Vollgepackt mit Infos, ist die Website ein absolutes Muss für jeden Strategen.
Ghost Recon Advanced Warfighter	www.grawhq.de	Alle Informationen zum Ego-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfighter* von Ubisoft. Ein pralles und informatives Depot.
F.E.A.R.	www.justfear.de	Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter.

SPIELETIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf CD mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten, CDs und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per E-Mail unter leserbriefe@pcaction.de

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.



Hilf mir mal kurz!

»Klasse: Doppel-Korn.«

Spellforce: The Breath of Winter

Viele Leser klagten in den vergangenen Wochen, dass sich das *Spellforce*-Add-on *The Breath of Winter* nicht wie angegeben auf der PC ACTION-DVD 4/2006 befände. Doch, denn es lässt sich mit einem Trick freischalten! Öffnen Sie für diesen Cheat Ihr DVD-Laufwerk. Führen Sie anschließend Ihren Mund ganz nahe an die dort befindliche PC ACTION-Silberscheibe. Jetzt brüllen Sie diese mit den Worten an: „Hinter dir, ein dreiköpfiger Affe!" Sofort dreht sich die DVD um. Laufwerk schließen und siehe da: Sie können das Add-on nun installieren.

Obscure

Sie wollen den Endgegner im aktuellen Budget-Grusler *Obscure* besiegen? Bestreiten Sie den Kampf allein, ein Mitstreiter stört nämlich nur! Achten Sie auf die Schatten am Boden, zerstören Sie nacheinander die Ranken und halten Sie sich immer im Lichtkegel auf, das ist der einzig sichere Ort, um sich zu heilen oder nachzuladen. Im zweiten Abschnitt des Endkampfes in der Turnhalle achten Sie lediglich darauf, dem Gegner durch schnelles Hin- und Herlaufen auszuweichen. Den Rest erledigt das Licht.

MX vs. ATV Unleashed

Tragen Sie die Cheatcodes im Cheatmenü ein, das im Spiel enthalten ist, um die gewünschte Wirkung zu erzielen.

Tastenfolge	Wirkung
Minimoto	Alle 50cc-Gurken
Bigbore	Alle 500cc-Motorräder
Couches	Alle ATVs
Brapp	Alle Bikes
Leadfoot	Alle Maschinen-Herausforderungen
Huckit	Alle Freestyle-Strecken
Notmoto	Alle Open-Class-Strecken
Goinside	Alle Supercross-Strecken
Gooutside	Alle National-Strecken
Pitpass	Alle Strecken
Iamtoogood	Pro-Physics
Brokeasajoke	1 Million Punkte
Toolazy	Alles freischalten

No Man's Land

CDV bietet für kleines Geld drei Strategietitel in einem Paket an (*No Man's Land, American Conquest, Cossacks: Back to War*). Von uns gibt es die passenden Cheats dazu. In *No Man's Land* öffnen Sie im laufenden Spiel mit der Eingabetaste die Eingabezeile. Dort geben Sie in Kleinbuchstaben die Cheatcodes ein. Bestätigen Sie den jeweiligen Code mit der Eingabetaste.

Tastenfolge	Wirkung
goldenmonkey	1.000 Goldeinheiten
backwardsbonus	1.000 Holzeinheiten
hoppingbonus	1.000 Nahrungseinheiten
wickedwango	Sie erhalten von jedem Rohstoff 10.000 Einheiten
bamboozle!	Einheiten sind unbesiebar, Gebäude unzerstörbar
mudhut	Gegner greifen sofort an
bloodmode	Bluteffekte aktivieren
rainbowring	Karte aufdecken
angelpass	Mission gewinnen
wheelofmayhem	Spieler vernichtet sich selbst

American Conquest

Drücken Sie im Spiel die Eingabetaste und geben Sie den gewünschten Code jeweils in Großbuchstaben ein.

Tastenfolge	Wirkung
BABKI	Rohstoffe um jeweils 50.000 Einheiten erhöhen
VIEWALL	Karte aufdecken
VICTORY	Level gewinnen
QWE	Mit den Tasten 1 bis 9 auf dem Ziffernblock zwischen den einzelnen Spielern wechseln

Cossacks: Back to War

Für das eigenständig lauffähige Add-on *Back to War* nutzen Sie die Cheats des Hauptspiels *Cossacks*. Wie bei *American Conquest* drücken Sie die Eingabetaste und geben den gewünschten Cheatcode ein.

Tastenfolge	Wirkung
MONEY	Rohstoffe um 150.000 erhöhen
SUPERVIZOR	Karte aufdecken
IZMENA	Mit den Tasten 1 bis 9 auf dem Ziffernblock zwischen den einzelnen Spielern wechseln
MULTIVAR	Mit der P-Taste greifen Sie auf alle Einheiten zu
WWW	Aktiviert die Cheats SUPERVIZOR, MULTIVAR und IZMENA

Rollercoaster Tycoon 3: Wild

Geben Sie in *Rollercoaster Tycoon 3: Wild* einem Besucher Ihres Parks einen der genannten Namen, um die Wirkung zu erzielen.

Name	Wirkung
Atari	Besucher lachen
Make me sick	Besucher übergeben sich
Mouse	Besucher schauen nach unten
Chris Sawyer	Besucher hüpfen und klatschen
Sam Denney	Besucher stürzen sich auf die Achterbahnen
Jon Roach	Besucher stürzen sich auf alle Fahreinrichtungen
Katie Brayshaw	Besucher winken
Frontier	Alle Fahreinrichtungen laufen wie geschmiert
Shifty	Besucher tanzen
Rabbit	Tiere vermehren sich wie die Karnickel
D Lean	Freie Kamera
Jonny Watts	Den Park durch die Augen des Besuchers sehen
Atomic	Große Explosion
Atitech	Besucher bewegen sich schneller
John D Rockefeller	10.000 Dollar
John Wardley	Kein Höhenlimit für Achterbahnen
James Hunt	Fahrzeug fährt durch den Park
Andrew Thomas	Mindert die Reibung der Karusselle
David Braben	Uneingeschränkte Kettengeschwindigkeit

Shadow Ops: Red Mercury

Im Optionsmenü von *Shadow Ops: Red Mercury* gibt es einen Unterpunkt Cheats. Hier geben Sie die folgenden Codes ein, um die gewünschte Wirkung zu erzielen. Die ersten vier Cheats funktionieren aber nur, wenn Sie im Spiel Pause drücken und sich dann ins Cheats-Menü klicken.

Cheat	Wirkung
firstlaw	God-Modus
corpsman	Reinkarnation
madminute	Unendlich Munition
peterpan	Flugmodus
greenlight	Maps freischalten
intelsitrep	Zwischensequenzen freischalten

Need for Speed: Most Wanted

Eine satanische Botschaft? Wenn Sie sich in *Need for Speed: Most Wanted* einen Toyota Supra kaufen und alle Geräusche bis auf den Motorensound abschalten, hören Sie bei jedem Schaltvorgang eine Stimme, die „Wichtel" zu Ihnen sagt. Das behauptet zumindest Leser Sebastian Gutwein per E-Mail mit einer angehängten MP3-Datei als Beweis. Auch unser Tester zeigte sich begeistert: Alles wie beschrieben gemacht, hörte er tatsächlich etwas, das wie „Wichtel" klang ...

Söldner: Secret Wars

Auf ins Lager der knallharten Legionäre! Mit unserer Vollversion des Mehrspieler-Titels SÖLDNER: SECRET WARS stürzen Sie sich sofort in die Schlacht. Die wichtigsten Grundlagen, damit es am Ende nur einen Sieger geben kann: Sie.

ALLGEMEINE TIPPS

Darauf sollten Sie achten:

Am meisten Spaß macht *Söldner: Secret Wars* in einer größeren Gruppe. Das ist zwar bei vielen Spielen der Fall, aber bei *Söldner* zusätzlich von großem Vorteil, da auf den oft riesigen Spielumgebungen Flaggenpunkte und Aufgabenziele weit voneinander entfernt liegen. Es bietet sich an, Fahr- und Fluggemeinschaften zu bilden. Durch die kolossale Auswahl an Fahrzeugen und Fluggeräten ist es kein Problem, gemeinsam mit drei bis vier Zockern gegen den Feind vorzurücken. Folgende Punkte erleichtern Ihnen und Ihren Teamkameraden das Spiel:

1. Rüsten Sie sich im Anfangsmenü aus!
Einkauf-Terminals gibt es zwar nahezu an jedem Checkpoint, aber während des Shoppings sind Sie ein gefundenes Fressen für den Gegner.

2. Schieß doch auf mich!
Nachdem Sie im Menü auf „Spielen" gedrückt haben und *Söldner* an der gewählten Flagge betreten, sind Sie für etwa fünf Sekunden unverwundbar – erkennbar am blauen Schimmer der Spielfigur. Die Unverwundbarkeit ist postwendend beendet, wenn Sie eine Waffe zücken – deshalb erst die Umgebung überprüfen, ob das überhaupt nötig ist. Solange Sie nicht zu verletzen sind, zur nächsten Deckung sprinten!

3. Rennen Sie nicht über offene Flächen!
Machen Sie sich die Deckung zu Nutze. Eilen Sie von Baum zu Baum, von Häuserecke zu Häuserecke. Wenn Sie dennoch große freie Flächen überqueren müssen, kaufen Sie sich ein Fahrzeug oder geben Sie sich im Team gegenseitig Schutz. Mit dem spieleigenen AGS-Kürzel **V**, **N**, **T** zeigen Sie an, dass Sie eine Mitfahrgelegenheit suchen.

4. Der Himmel ist der Feind!
Denken Sie stets daran, dass der feindliche Kommandant Sie von oben beobachten könnte. Eventuell sind Sie bereits als Ziel markiert und wissen es gar nicht. Bäume und Gebäude bieten Schutz.

5. Geduld ist eine Tugend!
Draufgängerisches Spielen führt bei *Söldner* selten zum Ziel. Haben Sie einen Widersacher vor der Flinte, schießen Sie erst, wenn Sie sicher sind, dass Sie ihn auch wirklich ausschalten. Ansonsten verspielen Sie den Überraschungseffekt.

DIE INFANTERIE

Die ideale Zusammenstellung

Bilden Sie kleine Gruppen von zwei bis vier Spielern, die zusammen angreifen, verteidigen oder andere Aufgaben erfüllen. So geben Sie sich Schutz und legen sich ergänzende Ausrüstung in der Gruppe zu. Formen Sie mehrere solcher Teams und setzen Sie sie für Angriff und Verteidigung des Hauptquartiers ein. Damit machen Sie dem Gegner das Leben schwer und sind selbst flexibel. Wir haben eine Grundausstattung zusammengestellt:

1. Ein Spieler zieht mit einer Waffe für große Entfernungen wie der L85A2 oder dem G3 mit Zielfernrohr los.

2. Spieler Nummer zwei wählt eine Panzerfaust 3T oder ein RPG 29, um größere Ziele zu bekämpfen. Dazu trägt er eine Schusswaffe wie die MP5 oder HK UMP, damit er auch ohne seine Mitstreiter nicht komplett wehrlos ist.

3. Der dritte Spieler rüstet sich mit einem Infrarotsichtgerät aus, mit dem er einen entscheidenden Vorteil im Häuserkampf hat – er schaut durch Wände. Sollten keine oder kaum Gebäude vorhanden sein und die Schlacht findet auf offenem Gelände statt, investieren Sie das Geld in eine Waffe mit hoher Feuerkraft. Mit AK47 Big Mag oder M4/M203 wehren Sie auch große Einheiten ab.

4. Das vierte Mitglied kauft ein günstiges Fahrzeug, um die Gruppe zu befördern – ein Lada oder Land Rover eignet sich gut. Eventuell reicht es noch für eine kleine Waffe und/oder Unterstützung in Form eines Medi- oder Engineer-Kits. So versorgen Sie die Clique mit Munition und Gesundheit. Mit dem AGS-Kürzel **V**, **V**, **E** fordern Sie Ihre Mitspieler auf, einzusteigen.

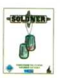
Zusätzliche Ausrüstung

1. Mit dem nötigen Kleingeld stehen Scharfschützengewehre zur Verfügung. Achten Sie darauf, dass Sie sich mit der teuren Anschaffung für das Team nützlich machen. Das Ziel besteht schließlich darin, die gegnerischen Flaggenpunkte einzunehmen, sodass die Gegenseite Caps (Teampunkte) verliert. Geben Sie Ihrer Mannschaft Feuerschutz und kümmern Sie sich aus der Distanz um weit entfernte Verteidiger, damit der Weg zur Flagge frei ist. Ein Scharfschütze, der nutzlos auf einem Berg liegt und nur an seine Abschüsse denkt, bringt das Team nicht weiter.

2. Ein anderes teures Spielzeug ist das Bombing-Kit. Mit dem dritten Feuer-Modus legen Sie Annäherungsminen. Diese sind zwar schwächer als die manuell gezündeten Sprengsätze, jedoch sichern

Bin ich schon drin?

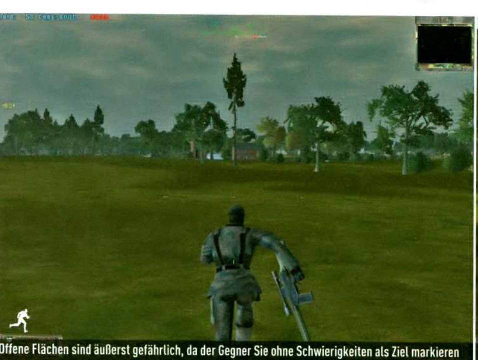
AUF DVD VOLL-VERSION



Bitte beachten: Installieren Sie nur das *Söldner: Secret Wars*-Hauptprogramm ohne Add-on, um Probleme zu vermeiden. Die Seriennummer finden Sie auf der DVD-Hülle.



R S T



Offene Flächen sind äußerst gefährlich, da der Gegner Sie ohne Schwierigkeiten als Ziel markieren kann. Suchen Sie Schutz zwischen Bäumen und in Häusern.



Dieser Panzer nutzt einen ADS-Krater als Deckung. Mit einem Schuss in den Boden schaffen Sie sich auf diese Weise schnell ein gutes Versteck.

Sie auf diese Weise schnell und zuverlässig einen Pass gegen Infanterie und leichte Fahrzeuge ab. Annäherungsminen passieren Sie nur schleichend. Per Bombing- und Engineer-Kit entschärfen Sie die Sprengkörper. Nach einiger Zeit deaktivieren sich die Minen.

FAHRZEUGE UND PANZER

Kaufberatung

Wenn das Teamkonto es hergibt, ziehen Sie Panzer und Kampfhubschrauber zur Unterstützung hinzu. Was Sie erstehen, hängt auch davon ab, welches Geschütz der Gegner auffährt. So ist es nicht ratsam, mit teuren Panzern in die Schlacht zu ziehen, wenn der Konkurrent die Lufthoheit hat.

Leichte Vehikel

Die meisten einfachen Fahrzeuge halten nur wenige Treffer aus – bleiben Sie also auf Distanz zu feindlichen Truppen. Sie eignen sich aber gut, um große Schwärme zur Frontlinie zu bringen. Diese Funktion können auch leichte Infanteriepanzer übernehmen, zum Beispiel Bradley, Typ 89 oder BTR90, die Platz für mehrere Spieler bieten. Sie eignen sich ebenfalls zur Abwehr von Helikoptern und Jets und sind teilweise mit zwei Raketen für die Abwehr von Bodenfahrzeugen ausgerüstet. Sind Sie in Deckung, stoppen Sie damit sogar einen T90 oder Abrams.

Schwere Panzer

Die großen Kolosse sind selbstverständlich auch im Spiel enthalten und geeignet, um feindliche Gruppen zu stoppen. Aber Vorsicht, die Stahl-Vehikel sind durchaus verwundbar und ein gefundenes Fressen für Kampfhelikopter wie den Apache. Einmal von den Wärme suchenden Raketen angepeilt, gibt es kaum ein Entkommen.

Das Engineer-Kit

Ziehen Sie mit einem Panzer los, nehmen Sie ein Engineer-Kit mit. Sollten Sie als Sieger, aber trotzdem beschädigt aus einem Kampf hervorgehen, ziehen Sie sich in eine sichere Deckung zurück und reparieren das Fahrzeug. Mit dem sekundären Modus munitionieren Sie Ihr Gefährt auf. Alternativ rufen Sie über das AGS mittels **V**, **N**, **R** einen Mechaniker zu Hilfe.

HUBSCHRAUBER UND FLUGZEUGE

Transporter

Die Transporter bringen Soldaten und Fahrzeuge von A nach B. Gegen Beschuss können Sie damit jedoch nichts unternehmen. Fliegen Sie immer etwas höher und machen Sie kleine Umwege, um Konfrontationen zu vermeiden. Beliebte Transport-Helis sind der Chinook, Black Hawk und Z 9.

Kampfhelis

Bei den Kampfhubschraubern sind der Littlebird und Helix B gegen Infanterie sehr beliebt, beide haben aber nur wenig Panzerung. Kontern Sie mit Bradley oder Typ 89. Die schweren Helikopter wie Hokum und Apache sind für alles gut, sie gehen durch die wählbaren Raketen gegen Infanterie vor und mit den Wärme suchenden Raketen auf Fahrzeugjagd. Wenn Sie das Fliegen perfektionieren möchten, benutzen Sie einen Joystick.

Jets

Bei den Jets gibt es durch die voluminöse Auswahl für jeden Geschmack etwas. Sie greifen aus nahezu jedem Flugwinkel an und sind mit einem geübten Piloten eine sehr starke Waffe. Anfänger trainieren mit der Mig 29. Die Flugzeuge haben nur eine sehr schwache Panzerung – ein gewandter MG-Schütze schießt sie ab. Die richtige Taktik: hoch aus den Wolken anfliegen, schießen und wieder verschwinden. Könner nutzen das Gelände und greifen im Tiefflug an. Lassen Sie sich vom Kommandant Ziele zuweisen, um blitzschnell loszuschlagen und nicht ewig selbst zu suchen.

KOMMANDANTEN-MODUS:

Die Qual der Wahl

Söldner verfügt über eine so genannte Kommandantenfunktion. Im Spiel wählt das Team den Befehlshaber. Wenn die Abstimmung beginnt, können Sie dies lesen und hören („A vote has been started"). Drücken Sie **F10** und küren Sie einen der Mitspieler.

Die Kommandofunktionen

Der Kommandant hat einige Zusatzoptionen. Er kann den Soldaten und Fahrzeugen Tarnfarben zuweisen und das Teamkonto verwalten. Teilen Sie dieses nicht auf, sondern geben Sie lieber einen Panzer oder Heli frei. Das bringt normalerweise mehr, als jedem Spieler ein Geldpolster von wenigen Tausendern zu verschaffen. Die wichtigste Funktion ist natürlich die Kommandantenkarte. Hier sehen Sie die gesamte Karte aus der Vogelperspektive und dirigieren Ihre Mitspieler, weisen Wegpunkte zu oder markieren feindliche Infanterie und Panzer als Ziele. Gerade Letzteres sollten Sie nicht versäumen, da es Ihren Kameraden ungemein hilft.

SPIELELEISTUNG ERHÖHEN

Spieloptionen nutzen

Bei *Söldner* ist weniger die Grafikkarte entscheidend als der Prozessor. Läuft das Spiel schlecht, stellen Sie in den Optionen im Spiel nicht alles auf 100 Prozent. Vor allem die Schatten fressen viel Leistung. Erst in der niedrigsten Stufe verschwinden die Baumschatten, die den Rechner sehr beschäftigen. Ziehen Sie den Regler ganz nach links. Egal, wie gut *Söldner* nun bei Ihnen läuft, deaktivieren Sie das Gras. Auf größere Entfernung ist es nicht mehr zu erkennen und Ihr Gegner kann es ebenfalls ausschalten. Sie wähnen sich eventuell in Deckung und sind es gar nicht. Nur Ihnen selbst ist sonst die Sicht versperrt.

Die Konfiguration ändern

Wechseln Sie in das Spielunterverzeichnis **game\Bin\Config**. Öffnen Sie die Datei **confic.ini** mit einem Texteditor, ändern Sie in der Zeile **RenderWeather=1** die **1** auf eine **0** und speichern Sie die Datei. Das hat keinen sichtbaren Einfluss auf das Spiel, führt aber zu einem flüssigeren Spielablauf. Erhöhen Sie zudem die Auslagerungsdatei auf mindestens zwei Gigabyte.

Ansgar Steidle



Ein fähiger Commander ist in der Lage, das Spiel zu entscheiden. Sorgen Sie in dieser Rolle dafür, dass Sie Ziele für Ihr Team markieren und strategisch wichtige Wegpunkte vorgeben.



Passen Sie Ihre Tarnkleidung dem jeweiligen Kampfgebiet und der Witterung an. Der Kommandant kann unter Umständen für das richtige Aussehen des Teams sorgen.





Battlefield 2: Euro Force

Das erste Booster Pack zu BATTLEFIELD 2 mit dem Namen EURO FORCE bietet einige Neuerungen: Sieben Waffen der europäischen Partei sowie drei Karten bringen frischen Wind auf die Internetserver. Doch welche Knarre taugt am meisten? Und was müssen Sie bei den Einsätzen beachten? Wir verraten es ihnen!



FAMAS (Sanitäter) • Magazin: 30 Schuss • Schaden: Gering bis mittel • Präzision: Hoch



L85A2-Granatgewehr (Sturmsoldat) • Magazin: 30 Schuss • Schaden: Mittel • Präzision: Mittel bis hoch



P90-Maschinenpistole (Panzerabwehrschütze) • Magazin: 50 Schuss • Schaden: Gering bis mittel • Präzision: Gering bis mittel



L96A1 Präzisionsgewehr (Scharfschütze) • Magazin: 6 Schuss • Schaden: Hoch • Präzision: Hoch



HK21-MG (Versorgungssoldat) • Magazin: 200 Schuss • Schaden: Mittel bis groß • Präzision: Mittel



M4-Schrotflinte (Pionier) • Magazin: 6 Schuss • Schaden: Groß • Präzision: Gering



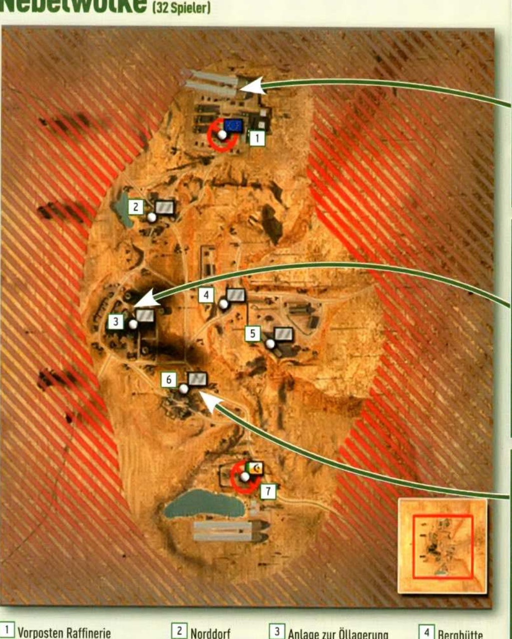
HK53A3-Maschinenpistole (Special Forces) • Magazin: 40 Schuss • Schaden: Mittel bis groß • Präzision: Mittel bis hoch

Operation Nebelwolke (32 Spieler)

Bei der Karte „Operation Nebelwolke" sollten die beiden konkurrierenden Seiten voll auf Fahr- und Fluggeräte setzen. Denn ohne fahrbare Untersätze sind die Wege für Soldaten einfach zu lang.

Die Basis der Europäer (1. Vorposten Raffinerie) und der MEC-Stützpunkt besitzen ein Flugfeld, über das sich Angriffe aus der Luft starten lassen. Während die EU-Truppen im Norden auf den Eurofighter, die F15 und Kampfhubschrauber zurückgreifen können, kontert die Nahost-Koalition mit MIG-Fliegern.

Im Nord- und Süddorf (2, 6) sowie an der Anlage zur Öllagerung (3) befinden sich die strategisch wichtigen Positionen, die Sie mit allen Mitteln halten sollten.



1 Vorposten Raffinerie
2 Norddorf
3 Anlage zur Öllagerung
4 Berghütte
5 Windpark
6 Süddorf
7 Vorposten Oase





Im Schatten der Chinesischen Mauer (32 Spieler)

„Im Schatten der Chinesischen Mauer" ist im Gegensatz zu den beiden anderen neuen Schauplätzen eine klare Infanterie-Karte. Entlang der Chinesischen Mauer verläuft ein Stützpunkt der asiatischen Supermacht, den die europäischen Truppen aus nördlicher Richtung angreifen.

Die Fußtruppen sollten sich entlang der Mauer positionieren und den Feind einkreisen. Für Scharfschützen sind die Türme der Chinesischen Mauer top geeignet (siehe Bild rechts oben).

Kämpfen Sie auf Seiten der Chinesen, sollten Sie Schutz an den beiden Tempeln (Quan-Festung) und den vielen traditionellen Häusern suchen und aus dem Hinterhalt angreifen. Zudem verfügen die chinesischen Truppen über genügend Transporter, die Sie zügig von A nach B bringen.





1 Dorf Huang
2 Straße Lao Tian Ye
3 Quan-Gelände
4 Quan-Festung
5 Berg Lao Seng
6 Cam Yin





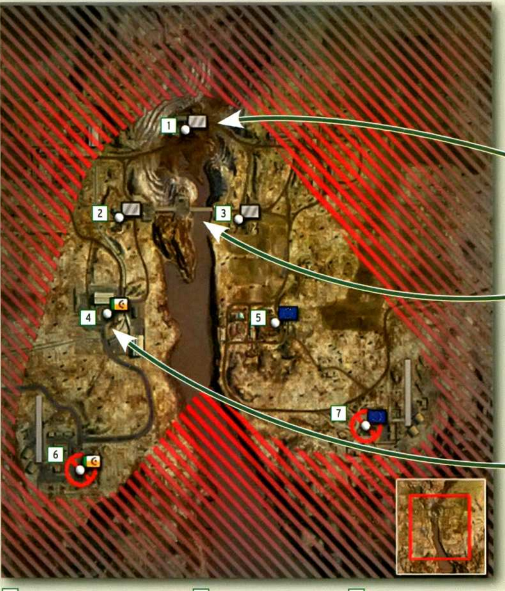


Taraba-Steinbruch (32 Spieler)

Das Besondere am „Taraba-Steinbruch" ist die Struktur: Im Osten befinden sich die Startpunkte der Europäer, im Westen die der MEC-Truppen.

Das Gebiet ist durch einen Fluß geteilt, die zwei einzigen Übergänge befinden sich am Staudamm zwischen dem Lager für schweres Gerät (2) und der ländlichen Gemeinde (3) sowie an der Ausgrabungsstätte im Steinbruch (1). Dort finden erwartungsgemäß die ersten Konfrontationen zwischen EU- und MEC-Einheiten statt.

Durch die großen offenen Flächen im Osten (5. Pioniergelände) und im Westen (4. Gleisgelände) ist der „Taraba-Steinbruch" prädestiniert für riesige Materialschlachten. Vor allem die Panzer spielen eine entscheidende Rolle auf dem Weg zum Sieg.



1 Ausgrabungsstätte im Steinbruch
2 Lager für schweres Gerät
3 Ländliche Gemeinde
4 Gleisgelände
5 Pioniergelände
6 Taraba-Wachhauptquartier
7 Lager der EU-Angriffsspitze







Der Pate

Das Mafiosi-Leben ist hart. Wir zeigen, wie Sie in DER PATE die Corleones zur mächtigsten Familie der Stadt machen, ohne dabei ständig ins Gras zu beißen.

GRUNDLAGENTIPPS

1. Futter für die Wummen

Immer wenn Sie an einem Schwarzhändler vorbeikommen, kaufen Sie Munition beziehungsweise eine neue Waffe. Da Sie bei jedem Händler nur eine bestimmte Munitionsart bekommen, ist es wichtig, alle nacheinander abzuklappern. Besonders empfehlenswert sind Dynamitstangen. Es ist nämlich ziemlich peinlich, vor dem Safe stehend festzustellen, dass man keinen Sprengstoff dabeihat, nachdem man gerade unter größten Mühen die komplette Belegschaft einer Drogenfabrik erledigt hat. Beim nächsten Besuch wären die Jungs nämlich wieder vollzählig bei der Arbeit ...

2. Verfolgungsjagden

Vermeiden Sie, dass zwei Polizeiwagen Sie einkeilen. Versuchen Sie, den Wagen der Ordnungshüter gegen ein parkendes Fahrzeug zu drängen, um ihn loszuwerden. Durch die Fahrgeräusche können Sie klar lokalisieren von welcher Seite sich eine Polizeistreife nähert und diese ausbremsen beziehungsweise abdrängen.

3. Das richtige Auto

Wichtig ist die Wahl des richtigen Fahrzeugs. Schnelle Flitzer sind gut für Touren unter Zeitdruck, gehen aber bei wenigen Treffern in Flammen auf. Kleintransporter eignen sich hingegen mehr für Rasereien, bei denen man auf Sie schießt. Dafür sind die Teile natürlich erheblich langsamer.

4. Richtig um die Ecke bringen

An vielen Stellen im Spiel sind bestimmte Arten der Gegnerbeseitigung gefragt. Wenn Sie also in einer Mission partout nicht weiterkommen, versuchen Sie einen anderen Weg: Werfen Sie den Gegner zum Beispiel vom Dach oder in einen Ofen hinein. Oft gibt das Spiel Hinweise, auf welche Art Pixelkerle zu erledigen sind.

5. Zielen – aber richtig

Die automatische Zielfunktion des Spiels ist nicht immer das Gelbe vom Ei. Gerade in hektischen Situationen oder wenn Gegner hinter Kisten stehen, ist sie unbrauchbar. Versuchen Sie dann lieber, frei zu zielen und einen genauen Treffer anzubringen. Auf diese Weise eliminieren Sie Ihre virtuellen Gegner in den meisten Fällen mit dem ersten Schuss.

6. Überzeugungsarbeit leisten

Wenn Sie versuchen, einen Laden zu übernehmen, sollten Sie die „Mitarbeit" des Ladenbesitzers nicht nur durch Prügel erzwingen. Effektiver ist es, seine Einrichtung zunächst zu zerstören. Vor allem bei Ladeninhaberinnen führen Schläge oft dazu, dass die Arme eher den Löffel abgibt, als Ihnen das Geschäft zu überlassen. Um das Inventar zu ruinieren, benutzen Sie am besten einen Baseballschläger.

7. Cocktail-Party

Wenn Sie wissen, dass sich mehrere Gegner in einem Raum aufhalten, wirkt ein Molotow-Cocktail manchmal Wunder. Achten Sie beim Einsatz darauf, dass Sie das Ding nicht so dämlich werfen, dass es zu Ihnen zurückkommt.

8. Ab in die Kiste

Bei den explosiven Kisten mit dem gelben Symbol ist Vorsicht geboten. Schießen Sie aus sicherer Entfernung darauf. Oft benutzen nämlich auch Gegner (wie Paulie) die Sprengstoffkisten, um Sie aufzuhalten. Sie selbst können diese Fässer und Kisten natürlich auch zu Ihrem Vorteil nutzen, wenn sich zum Beispiel zwei Heinis dahinter versteckt haben.

9. Einer geht noch

Bei Schleichpassagen sollten Sie darauf achten, nie mehr als einen Gegner in die Mangel zu nehmen. Wenn ein Polizist Sie dabei erwischt, wie Sie seinem Kollegen eine hübsche Würgedraht-Krawatte umlegen, wird ersterer schnell unfreundlich.

10. Auf der Rolle

Überall im Spiel sind Filmrollen verteilt, die ein paar Bonbons beinhalten. Sammeln Sie diese ein, erhalten Sie beispielsweise eine gewisse Anzahl an Respekt gutgeschrieben

11. Schlagende Argumente

Auch die Waffenwahl kann über Leben und Tod entscheiden. Auf größere Entfernung bieten sich Pistolen an, bei verstärktem Gegneraufkommen sollten Sie auf die Tommygun zurückgreifen. Bei Nahkämpfen empfiehlt sich hingegen die Schrotflinte.

12. In Deckung gehen

Lehnen Sie sich in Wohnungen an die Wand, um sich besser vor dem Kugelhagel zu schützen. Wenn sich die Gelegenheit bietet, huschen Sie hervor und erledigen die Gegner.

13. Schönheitsfehler

Falls ein potenzielles Opfer mal nicht vor Ihnen weglaufen sollte, verpulvern Sie keine Munition, denn aufgrund von so genannten Trigger-Fehlern bewegen sich die Gegner manchmal nicht von der Stelle, sind aber gleichzeitig unsterblich. Sie nähern sich ihm oder bewegen sich um ihn herum. Das veranlasst die Typen letzlich doch zur Flucht.

14. Kohle scheffeln

Um möglichst viel Geld in die eigene Kasse zu pumpen, sollten Sie so viele Geschäfte wie möglich erpressen und übernehmen. Mit dem Geld können Sie sich unter anderem neue Waffen und Munition kaufen.






Bei Autoverfolgungsjagden erkennen Sie am Geräusch, von welcher Seite sich die Polizisten nähern. Drängen Sie die Streifenwagen rechtzeitig ab.



Die Finishing-Moves gehören zu den Schmankerln von *Der Pate*. Da jede Waffe eine andere Bewegung hat, sollten Sie alle mal durchprobieren. Es lohnt sich!



In brenzligen Situationen nutzen Sie die explosiven Tonnen auf der Straße – die verwandeln die Umgebung in ein Flammenmeer.

15. Waffen-Verbesserungen sind super

Sparen Sie, um sich neue oder modifizierte Waffen zuzulegen. Bei manchen Händlern finden Sie ausgesprochene Prachtstücke wie die Python – die kostet allerdings schlappe 250.000, ein anderes Maschinengewehr sogar 500.000 Dollar. Ein wenig Geld auf der hohen Kante zu haben, ist also mehr als sinnvoll, schließlich glänzen die Bonus-Waffen durch stark erhöhte Feuerkraft und sind meist auch zielsicherer.

16. Gute Freunde

Wenn die feindlichen Massen Sie mal gerade nicht allein fordern, lassen Sie ruhig Ihren Komplizen die meiste Arbeit erledigen. Dieser ist nämlich unverwundbar und besitzt unendlich viel Munition, was sich im Ernstfall als ziemlich komfortabel herausstellt. Meist jedoch verhalten sich die treuen Seelen nicht sehr clever, sodass Sie diesen erst mal den Gegner zeigen müssen bevor es losgeht. Am besten ist die Lage, wenn Sie mit mehreren Kollegen unterwegs sind. In solchen Fällen können Sie viel Munition sparen.

17. Klare Anweisungen

Schauen Sie sich die einzelnen Aufträge genau an. Durch einige Bonus-Bestimmungen können Sie sich unheimlich viel Schotter zusätzlich verdienen. In einer Mission sollen Sie beispielsweise einen gegnerischen Capo „brennen lassen" um 20.000 Dollar extra einzustreichen. Im Klartext heißt das: Molotow-Cocktails einsetzen oder auf entzündliche Fässer schießen.

18. Nichts wie raus

Wenn Ihr fahrbarer Untersatz Feuer fängt, sollten Sie schleunigst die Handbremse ziehen und aus dem Auto springen. Binnen weniger Sekunden fliegt die Kiste nämlich in die Luft.

19. Platz da!

In einigen Missionen sind Sie damit beschäftigt, vom Norden der Stadt in den Süden zu heizen. Um besonders schnell von A nach B zu gelangen, setzen Sie die Hupe ein. Diese lässt nämlich alle Zivilautos im nahen Umkreis an die Seite fahren, sodass Sie bequem durch die Mitte düsen können.

20. Empfangskomitee

Wenn Sie einen Laden übernehmen wollen, kümmern Sie sich zuerst um die Belegschaft auf der Straße. Die würde Ihnen sonst nur in den Rücken fallen. Noch besser: Bei fast jeder Einrichtung gibt es in der Nähe vom Haupteingang einen Mauervorsprung oder ähnliches, wo Sie in Deckung gehen können. Jetzt nehmen Sie die Wächter aus dem sicheren Versteck unter Beschuss. Oft sind die Jungs im Laden so strunzdumm, dass sie herauskommen und nach dem Rechten sehen wollen. Dabei laufen sie Ihnen genau vor die Flinte.

21. Einen wegstecken

Nachdem Sie einen Auftrag erledigt haben, stecken Sie unbedingt den Ballermann weg, bevor Sie zurück auf die Straße gehen. Es ist uncool, gerade ein Dutzend Männer erledigt zu haben, um dann vom nächsten Streifenpolizisten vor der Tür einen Volltreffer zu kassieren.

22. Trautes Heim

In fast jedem Unterschlupf gibt es Gratis-Lebensenergie. Das spart den Arztbesuch. Außerdem liegen – je nachdem wie viel die Bude gekostet hat – noch mehr Waffen in der Gegend herum. Teure Verstecke sind daher sinnvoll. Fahren Sie in einer freien Minute zu unbesetzten Unterschlüpfen und schauen Sie, wie viel die kosten.

23. Wummen für lau

Wenn Sie im Corleone-Anwesen zu Gast sind, lohnt sich ein Abstecher in den Keller. Hier gibt es jede Menge Waffen und Munition umsonst.

24. Wer gut schmiert

In *Der Pate* sind Polizisten tatsächlich Freunde. Vorausgesetzt, Sie zahlen gut. In einem Viertel, in dem Sie die Ordnungshüter kräftig geschmiert haben, drücken die Herren gern mal beide Augen zu. Das ist vor allem hilfreich, wenn Sie eine Bank ausrauben oder in Schießereien auf offener Straße verwickelt sind.

25. Familienkutsche

Das Auto auf dem Parkplatz direkt vor der Corleone-Villa ist besonders gut. Es hält viel auf und ist schneller als die meisten anderen Karren. Bei jedem Besuch steht ein neues da.

26. Anbaggern

Mit guter Kleidung und vielen Respektpunkten auf dem Konto beeindrucken Sie schwer die Damenwelt. Auf der Straße himmelt man Sie an und auf Partys lässt sich das eine oder andere Mädel auch beglücken. Übrigens: Im Hauptversteck wohnen im Zimmer gegenüber zwei Bordsteinschwalben. Hier können Sie Ihre Anziehungskraft testen ...

27. Ich mach dich lang

Jede Waffe hat einen eigenen so genannten Finishing-Move. Um diesen auszulösen, betätigen Sie bei angeschlagenen Gegnern die V-Taste oder Sie drücken bei gezogener Waffe im Nahkampf beide Maustasten. Diese Variante ist allerdings nicht gerade munitionssparend. Aber das ist der Spaß allemal wert ...

DIE MISSIONEN

1. Preis der Loyalität - Training

Verhauen Sie die Gauner im Hinterhof und probieren Sie mit dem Baseballschläger herum. Schon in dieser Phase können Sie einige Techniken herausfinden, die Ihnen der Untertext bis hierhin nicht erklärt hat. Lassen Sie sich ruhig Zeit, denn am Ende der Auseinandersetzung kommt so oder so ein Erschießungskommando um die Ecke und macht Sie platt.

2. Die Gasse - Training

Benutzen Sie die beiden Typen als Übungsobjekte. Achten Sie dabei auf die Tipps von Luca und probieren Sie weitere Nahkampftechniken aus. Wenn die Kerle erledigt sind, begeben Sie sich zu dem auf der Karte markierten Unterschlupf und speichern im ersten Stock ab.

3. Der Problemlöser - Training

Luca fordert Sie auf, ein paar Geschäfte für die Familie zu übernehmen. Berücksichtigen Sie seine Ratschläge. Sie lernen, wie man richtig erpresst und den Druck auf die Geisel erhöht, um noch mehr Geld einzuheimsen. Danach schmieren Sie den Bullen an der Eingangstür und latschen zu Luca zurück.

4. Der Totengräber - Training

An den beiden Halunken können Sie Ihren Kampfstil perfektionieren. Hören Sie auf die Hinweise, wie man auch komplizierte Griffe und Schläge anbringt. Schmeißen Sie den Typen auf dem Friedhof in das leere Grab. Jetzt sind Sie fit für die Straße. Zurück zum Unterschlupf – speichern.

5. Ab zu den Fischen

Nach Lucas hilfreichen Schusstipps fahren Sie locker zum auf der Karte markierten Einsatzort. Die drei Minuten sind lang genug. Nach der Mordszene heben Sie

das Gaunerhaus mithilfe des Gelernten komplett aus und kehren danach zum Unterschlupf zurück. Wieder erholt, statten Sie den Läden einen Besuch ab, die noch kein Schutzgeld zahlen wollen. Nach einigen Erpressungen bekommen Sie vor Ihrem Versteck den nächsten Auftrag.

6. Der Don ist tot

Sie sprechen den Kerl auf der Straße an und brettern zur genannten Bar. Nach der Zwischensequenz mit dem Anschlag ducken Sie sich unter die Fensterbank und erledigen die Gauner auf der Straße mithilfe der automatischen Zielfunktion. Jetzt hinter dem Wagen vor der Bar in Deckung gehen und dem Fiesling, der Frankie als lebenden Schutzschild benutzt, ohne automatische Zielfunktion eine Kugel verpassen. Steigen Sie in den Wagen und folgen Sie dem Krankenwagen. (Wie Sie sich am besten gegen die Verfolger wehren, haben Sie bereits in den Grundlagentipps unter „Verfolgungsjagden" erfahren.) Gehen Sie in Deckung und erledigen Sie alle Gangster auf der Brücke bis auf den mit dem Symbol über dem Kopf. Den quetschen Sie nach getaner Arbeit aus, steigen in den Krankenwagen und fahren so schnell wie möglich ins Spital. Jetzt treffen Sie sich mit Clemenza in Brooklyn, um danach zum Anwesen der Corleones zu düsen. Genießen Sie die Beförderung zum „Problemlöser". Sie holen sich den neuen Auftrag in der markierten Hotelbar und fahren zum Don ins Krankenhaus.

7. Intensivpflege

Am Haupteingang des Krankenhauses sprechen Sie den Wachmann an und geben Ihre Waffen ab. Sie gehen hoch und plappern mit Frankie. Würgen Sie den Killer im Nachbarraum. Nehmen Sie Frankie mit in die Eingangshalle, wo Michael Corleone auf Sie wartet. Bevor es in den Keller geht, sollten Sie einen Abstecher ins benachbarte Büro machen und die Schrotflinte einheimsen. Säubern Sie im Untergeschoss einen Raum nach dem anderen und sammeln Sie unterwegs die Munition der besiegten Verbrecher auf. In der Garage verstecken sich zwei Kerle hinter Kisten, die Sie mit einem gezielten Schuss in die Luft jagen. Warten Sie bis Frankie mit dem Krankenwagen entkommt, bevor Sie ins Erdgeschoss zurückflitzen, zwei Halunken plätten und sich mit Michael treffen. Palavern Sie mit dem Informanten an der Ecke vor dem Krankenhaus. Sie sausen zur markierten Schneiderei und holen sich die Einladung für die Silvester-Party ab.

8. Feuerwerk

Das markierte Blumengeschäft ist ein getarntes Bordell. Sie reden mit der Dame am Eingang und besuchen die Partygemeinde im ersten Stock. Nachdem Sie alle verfügbaren Charaktere zugetextet haben, stürmt die Polizei das Gebäude. Sie gehen die Treppen runter und schmieren den Polizisten an der Eingangstür. Der sperrt Ihnen auf und lässt Sie in die kleine Gasse hinterm Haus entkommen. Sie schleichen an die Wachen heran und benutzen die Würgetechnik. Haben Sie Sergeant Galtosino auf dem Dach gestellt, packen Sie ihn und zerren die Pfeife zum Rand des Daches – von dort stürzt er dann „zufällig" runter. Reden Sie mit Rosa auf der Balustrade. Jetzt ab ins Versteck, abspeichern und mit frischen Kräften zum Anwesen der Corleones. Über die Beförderung zum Partner freuen und zu Clemenza nach Brooklyn fahren.

9. Tod dem Verräter

Sie betreten das Restaurant und gehen durch die Hintertür. Wenn Sie dem Koch helfen, revanchiert sich dieser, indem er Ihnen einen Raum mit Bonus-Objekten aufsperrt. Sie sammeln den Sprengstoff im ersten Stock ein und fahren mit Paulie und Clemenza zur Bar der Tattaglia. Schmeißen Sie einen Molotow-Cocktail hinter den Tresen, danach erledigen Sie die restlichen Gauner im Untergeschoss. Im Treppenhaus und in der Bar lauern einige Gauner. Vorsicht: Einige haben Tommyguns oder Schrotflinten. Sie legen das Dynamit hinter den Tresen und preschen ins Freie. Ganz Schnelle sacken auf dem Rückweg noch die Bonus-Kohle aus dem Nebenraum ein. Die anschließende Zwischensequenz endet im Containerbereich von Brooklyn. Sie folgen Paulie und bringen alle gekennzeichneten Kisten zur Explosion. Haben Sie Paulie erreicht, machen Sie mit ihm kurzen Prozess. Paulies Wohnung gehört nun Ihnen. Bestaunen Sie das neue Heim, bevor Sie in den alten Unterschlupf fahren und abspeichern. Am Telefon bekommen Sie frische Informationen. Treffen Sie sich mit Monk in der Bar in Midtown, dann ab zum Corleone-Anwesen.

10. Pferdewette

Ziel ist es, das Anwesen von Herrn Woltz zu infiltrieren. Damit die Wachen Sie nicht erspähen, folgen Sie Rocco hinter den Hecken entlang. Warten Sie, bis die Patrouille Ihnen den Rücken zukehrt. Jetzt huschen Sie die Treppe hinunter zum Pferdestall. Sie suchen die Box des Lieblingspferdes und bestaunen die Zwischensequenz. Sie stehlen sich hoch zur Straße und erledigen mit dem Draht den Schutzmann. Links über die Treppen kommen Sie ins Haus. Warten Sie, bis der Diener sich verzieht, bevor Sie die rechte Tür benutzen und sich den Weg nach oben „frei würgen". Nachdem die Putze mit dem Wächter geschnackt hat, verschwinden beide in den Gang. Sie folgen der Reinigungskraft und bringen sie leise um die Ecke. Jetzt kann Rocco das Präsent überreichen. Zur Belohnung bekommen Sie schon wieder eine neue Bude und ziehen mit Schatzi zusammen. Ab zum Haus der Corleones.

11. Schrei nach Rache

Sobald Sie am Restaurant von Louis angekommen sind, gehen Sie in die dunkle Gasse und überraschen die beiden Wachen. Sie klatschen den Türsteher solange, bis er Sie durch den Hintereingang lässt. Sie schleichen sich durch die Tür, betreten den Speisesaal und biegen gleich wieder nach rechts in die Toilette ab. Nachdem Sie die Waffe versteckt haben, kommt eine Zwischenfilmchen. Im Anschluss greift eine Gaunerbande das Restaurant an. Sie entledigen sich dieser und springen zusammen mit Michael ins Auto. Um die Flucht so schnell wie möglich zu schaffen, heizen Sie die Straße, auf der Sie sich gerade befinden, bis zum Ende durch. Dort halten Sie sich links und dann immer geradeaus. Bei der T-Kreuzung geht es nach rechts und am Ende der Straße machen Sie eine 180°-Wende und sind am Ziel. Michael kann nun mit





Mission 5 - „Ab zu den Fischen": Die Schießerei in der Bar ist knifflig. Verpassen Sie den Jungs ohne automatische Zielfunktion den Blattschuss. Sind Sie schnell genug, ist keine Deckung nötig.



Mission 6 - „Der Don ist tot": Machen Sie kurzen Prozess mit dem Gauner, der Frankie als Geisel nimmt. Nicht die automatische Zielfunktion benutzen: Zielen Sie frei Hand genau auf die Pixelbirne.

dem Schiff nach Sizilien entkommen. In Little Italy befördert man Sie zum Soldaten. Nun sind Sie endgültig ein Mitglied der Familie. Zu Hause bei Frankie erwartet Sie eine Überraschung.

12. Jetzt wird's persönlich

Wehren Sie alle Angreifer ab und gehen die Treppe hinab. Sie bringen Francesco Bacci zum Singen, indem Sie ihm einen Schuss ins Knie verpassen. Gehen Sie ans Telefon und benutzen Sie das Auto der Corleones vor der Tür, um zum neuen Treffpunkt (die Kirche in Brooklyn) zu brettern. Gemeinsam mit Monk stapfen Sie durch den Seiteneingang. Räuchern Sie die Bande in der Krypta mit ein, zwei Mollis aus – den Rest erledigt Monk oder Ihre Tommygun. Kämpfen Sie sich die Treppe nach oben, bis die traurige Zwischensequenz einsetzt. Weinen Sie gar bitterlich ...

13. Der stumme Zeuge

Vor der Kirche treffen Sie einen Informanten, der Sie zum Haus der Corleones schickt. Dort bekommen Sie genauere Anweisungen. Um Frankies Tod zu rächen, verhören Sie zunächst den auf der Karte markierten Capo der Tattaglias. Dann fahren Sie zu der vom Capo angesprochenen Bestattung und räumen – am besten mit schweren Geräten! – richtig auf. Um das möglichst effektiv zu bewerkstelligen, sollten Sie von der Garage aus beginnen. Einer der Gegner hat übrigens Medizin dabei, die Sie bestimmt dringend benötigen. Dann ab in den Aufzug, wo Sie Bruno Tattaglia bereits erwartet. Um ihn zu überwältigen, kümmern Sie sich zuerst um die Leibgarde, schießen dem Herrn ins Bein und schleifen ihn zum Ofen. Sie hieven Bruno hinein und machen ihm auf diese nicht ganz feine Art ein letztes Mal Feuer unter dem Hintern. Jetzt ab in Richtung Corleone-Anwesen. Dort treffen Sie auf Sonny.

14. Sonnys Krieg

Wenn Sie vor der Bar stehen, nehmen Sie erneut schweres Geschütz zur Hand (Schrotflinte, Tommygun) und begeben sich in den Keller. Im ersten Raum schießen Sie auf die explosiven Kisten, wodurch einige der Pixelgegner schnell das Zeitliche segnen. Sind Sie dem gesuchten Händler gefolgt, kämpfen Sie sich im Gebäude nach oben vor und quetschen ihn aus. Danach fahren Sie zum Lagerhaus der Cuneos und treten die Flucht nach vorn an. Molotow-Cocktails, Dynamit und explosive Fässer helfen Ihnen dabei ungemein. Im Lagerhaus erledigen Sie die restlichen Gegner und verhören den Mann am anderen Ende. Sprich: Sie vermöbeln ihn erst auf Teufel komm raus und entlocken ihm dann sanft die Informationen. Der nächste Informant schickt Sie wieder zurück zum Familiensitz der Corleones. An der Villa angekommen, fährt Ihnen Sonny vor der Nase weg. In der nächsten Zwischensequenz bekommt Sonny ein Dutzend neuer Körperöffnungen verpasst. Pfui!

15. Planänderung

Wenn Sie Sonnys Mördern folgen, verlassen Sie zwischendurch ruhig ihr Auto und wechseln Sie das Gefährt, denn Zeit spielt bei dieser Mission überhaupt keine Rolle. Sind Sie angekommen, verhören Sie den Wachmann, der von den Killern bestochen wurde, und düsen nach Hells Kitchen. Mit Waffengewalt bahnen Sie sich einen Weg in den Keller, um dort den Capo Decina auszupressen. Zur Abwechslung mal etwas ganz Neues: Flitzen Sie zurück zum Corleone-Anwesen!

16. Mordauftrag

Vor dem Herrenhaus freut sich Michael bereits auf Ihre Ankunft, um Sie zu bitten, den guten alten Monk bei einer Aufgabe zu unterstützen. Gemeinsam tuckern Sie zu dem Hotel in Little Italy. Dort soll es einen Spion aus Ihren Reihen geben, der die Familie aushorcht. Sie kämpfen sich nach oben – einen anderen Weg gibt es nicht. Im obersten Geschoss finden Sie den FBI-Mann, den Monk kurzerhand erledigt. Ein anschließendes Telefonat bringt die Wahrheit ans Licht: Monk selbst ist der Maulwurf! Nun gilt es, den Verräter zu finden und ihn auszuschalten. Im Dinnersaal treffen Sie den Knaben schließlich. Erledigen Sie ihn auf die Art, die Ihnen gerade in den Sinn kommt. Die Schrotflinte benötigt maximal drei Körpertreffer. Nix wie zurück in den trauten Schoß der Familie. Vor dem Gebäude treffen Sie Tom, der Sie anweist, sich mit Willy Cicci in Brooklyn zu treffen. Hier schickt man Sie weiter zu Tessio's Bar, um den Inhaber zu beseitigen.

17. Rein geschäftlich

In dieser Mission sind gezielte Treffer das A und O. Sie gehen rechts durch die Bar und erledigen von der Seite die zwei Kontrahenten, die auf den Eingang feuern. Dann geht es ab in den Aufzug. Ballern Sie nicht auf Tessio – auch wenn er nicht vor Ihnen fliehen sollte. Durch fehlerhaft gesetzte Trigger ist er nämlich unsterblich – bis er den letzten Raum betritt. Dort werfen Sie am besten einen Molotow-Cocktail rein und die Sache löst sich in Rauch auf. Wieder am Anwesen angekommen, erhalten Sie vom neuen „Don" Michael den Auftrag, die restlichen Familienoberhäupter vom Leid, das da Leben heißt, zu befreien ...

18. Feuertaufe

Sie begeben sich zum angesprochenen Hotel und treffen dort auf einen Freund der Corleones. Am Eingang nimmt man Ihnen sämtliche Waffen ab. Trotzdem gehen Sie nach oben und begegnen dort Don Stracci. Erst wenn Sie mit ihm im Aufzug sind und ein kleines Pläuschchen halten, rücken Sie ihm den Hals zurecht. Rennen Sie nach draußen und sammeln Sie eine Waffe auf – Ihr Kollege hält Ihnen den Rücken frei. Bei den nächsten Dons verfahren Sie ebenso. Das Schwierigste an den Missionen sind die Verfolgungsjagden: Wechseln Sie auch hier zwischendurch unbedingt den fahrbaren Untersatz und achten Sie weiterhin auf feindlichen Beschuss. Lassen Sie den letzten Don erst mal entkommen; knöpfen Sie sich zunächst seine Leibgarde vor. Ist diese erledigt, befördern Sie den nun wehrlosen Don Barzini ins virtuelle Nirwana.

19. Tuttifrutti

Nun ist es fast geschafft. Zuletzt löschen Sie „nur noch" die einzelnen Familien aus. Da ist mal wieder Waffengewalt gefragt. Sammeln Sie also vorher möglichst viel Munition ein, um vor den Familien besser dazustehen. Feurige Cocktails, Dynamit und speziell aufgemotzte Waffen helfen dabei ungemein. Sie kämpfen sich in den einzelnen Häusern nach unten in die Keller vor, wo meist noch ein Opponent auf Sie wartet. Dort sammeln Sie sämtliche Munition auf, legen die Bombe und rennen hinaus. Draußen steht dann schon das Begrüßungskomitee bereit. Sobald Sie dieses Problem in den Griff bekommen haben, sollten Sie unbedingt auf die Polizei achten, die Sprengmeister gar nicht gern sieht. Schmieren Sie deshalb vorher so viele Ordnungshüter wie möglich. Viel Spaß beim Feuer legen.

Ralph Wollner/ Sebastian Thöing/ Christian Schlütter



Mission 10 - Pferdewette: Schleichen Sie erst zum Durchgang neben dem Auto, wenn die Wächter Ihnen den Rücken zukehren.


Mission 11 - Schrei nach Rache: Benutzen Sie auf der Flucht zum Hafen ständig die Hupe. Die Wagen weichen Ihnen aus.


Mission 11 - Schrei nach Rache: Gehen Sie nicht in den Speisesaal, bevor die Zwischenszene abläuft. Schleichen Sie vorher zum Klo.

Die Schlacht um Mittelerde 2

Die Kampagnen sind beendet, nun stehen Sie vor der Wahl: Ringkrieg-Modus oder einzelne Schlachten? Wir verraten, wie Sie auf beiden Wegen in DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2 gut vorankommen.

SECHS VERSCHIEDENE VÖLKER

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 bietet sechs Völker. Wie wir aber in unseren Tests festgestellt haben, sind nicht alle gleich stark. Wir sagen Ihnen, welche top und welche Flops sind.

Menschen

Die Menschen sind in der Summe das beste Volk im Krieg um Mittelerde. Haben Sie vier bis sechs Bauernhöfe aufgestellt, errichten Sie Ställe, um die 500 Rohstoffe teuren Reiter (Gondor Knights) zu bauen. Mit der Kavallerie attackieren Sie sofort die Minen beziehungsweise Bauernhöfe des Gegners, um dessen Wirtschaft lahm zu legen. Feindliche Fußsoldaten haben gegen die Reiter keine Chance, sofern es sich nicht um Lanzenträger oder teure Einheiten wie den Attack Troll handelt. Diesen schwerfälligen Einheiten können Sie jedoch problemlos aus dem Wege gehen. Einzig die Halborks der Ork-Fraktion halten mit den Reitern Schritt und stellen früh eine Gefahr dar. Bauen Sie zusätzlich einen Trainingsplatz für Bogenschützen und rüsten Sie diesen auf Level 2 aus. Nun dürfen Sie die schlagkräftigen Ithilien Ranger ausbilden, die Ihnen lästige Pikeniere und feindliche Helden wie den fliegenden Nazgûl vom Halse halten. Unterstützen Sie Ihre Truppen dann noch mit Helden wie Gandalf oder einem selbst erstellten Magier, besitzen Sie eine nahezu unaufhaltsame Armee.

Elben

Die Elben sind eine starke, aber nicht übermächtige Spielpartei in *Die Schlacht um Mittelerde 2*. Wie zu erwarten, sind die Bogenschützen die Paradeeinheit der Spitzohren. Zu Anfang bauen Sie die günstigen Lorien-Schützen, später die stärkeren Kollegen aus dem Düsterwald. Ein guter Elbenspieler benötigt jedoch mehr als nur Fernkämpfer. Einige Lorien-Krieger sollten als Nahkampfunterstützung in die Schlacht ziehen, während die baumgleichen Ents feindliche Gebäude aus großer Distanz abreißen. Stellen Sie der Truppe den Elbenherrscher Elrond zur Seite, besitzen Sie eine abgerundete Armee. Ab dem siebten Level beschwört er einen mächtigen Wirbelwind, der Gebäude wie Gegner im Handumdrehen auslöscht.

Zwerge

Die Zwerge sind die schwächste Partei, da ihre Fußtruppen und Helden langsam sind und sich nur schwer gegen feindliche Reiter verteidigen können. Zudem verfügen die Winzlinge nur über Schlachtwagen statt Kavallerie, die viel zu leicht zu zerstören sind. Die Stärken der Zwerge liegen im Nahkampf mit anderen Fußsoldaten und im Abreißen von Gebäuden. Wollen Sie sich diese Vorzüge im Mehrspieler-Modus zu Nutze machen, spielen Sie im Verbund mit Menschen, Orks oder den Mächten Mordors, um die Nachteile auszugleichen. Zwerge sind in der frühen Spielphase besonders stark. Sobald Sie ein paar Guardians (Nahkämpfer) gebaut haben, greifen Sie den Gegner an. Besonders die Mächte Mordors und die Orks haben den standhaften Zwergen zu Beginn nicht viel entgegenzusetzen. Ziehen Sie jedoch gegen Menschen in die Schlacht, bilden Sie immer auch ein paar Pikeniere aus, da die Menschen sehr schnell über Reiter verfügen. Später dürfen Zwerge auch den Bogenschützentyp Men of Dale ausbilden, der unbedingt mit den Guardians und Pikenieren eingesetzt werden sollte. Die Belagerungswaffen bauen Sie aber besser nur in einem Notfall, da diese sehr langsam und leicht zerstörbar sind.

Mordor

Mordor gehört neben den Menschen zu den stärksten Völkern Mittelerdes. Besonders mächtig sind die Nazgûl (Helden) und deren Reittiere, die fliegenden Fellbeasts. Mit den Nazgûl stören Sie hervorragend Ihren Gegner während der Aufbauphase. (Auf der nächsten Seite dazu mehr.) Die wichtigste Kampfeinheiten sind die Ork-Krieger und -Bogenschützen, die Sie in Orkgruben massenhaft und kostengünstig ausbilden. Falls sich der Kampf in die Länge zieht, bauen Sie einige Trollkäfige, in denen Sie kampfkräftige Kampftrolle und Gebirgstrolle herstellen. Für eine Troll-Armee brauchen Sie jedoch eine florierende Wirtschaft, da ein Kampftroll bereits 1.000 Rohstoffe kostet. Nur Pikeniere, Helden oder ein massives Aufgebot an Bogenschützen sind für die Trolle gefährlich.

Isengart

Isengart-Spieler können genau wie die Menschen von Beginn an Kavallerie in Form der Warg-Reiter ausbilden, die besonders im frühen, aber auch im mittleren Spielverlauf fast alle feindlichen Einheiten schlagen oder ausmanövrieren. Vor den Lanzenreitern der Menschen sollten sich Isengart-Spieler jedoch fern halten. Am besten verfolgen Sie mit den Wargen dieselbe Taktik wie die Menschen mit ihren Reitern: Zerstören Sie immer wieder entlegene Bauernhöfe und Minen, um die Wirtschaft des Gegners zu behindern. Der mächtigste und zugleich teuerste Held Isengarts ist Saruman. Der mit den Skills Magischer Sturm und Feuerball ausgestattete Magier ist auf niedrigem Level sogar etwas stärker als Gandalf.

Orks

Die Orks eignen sich hervorragend, um Menschen zu bekämpfen. Zum einen besitzen sie mit Lanzen ausgestattete Halbtrolle, die sich genauso schnell bewegen wie Pferde und mit einem Hieb Reiter aus dem Sattel holen. Benutzen Sie zudem



Während Krieger und Bogenschützen feindliche Einheiten beschäftigen, reißen die Ents aus sicherer Entfernung die gegnerischen Gebäude ab.



Mit genügend Minen und Troll Cages produzieren Sie im Akkord kampfkräftige Attack und Mountain Trolls, die den Gegner einfach überrollen.


Die wehrlosen Reiter können nur zuschauen, wie der geflügelte Nazgûl einen Bauernhof nach dem anderen zerstört.


Um den Nazgûl abzuwehren, bauen Sie Bogenschützen und Verteidigungstürme. Der Aufwand ist jedoch enorm und kostet sehr viele Rohstoffe.

die Aufwertung Beuterüstungen, die im Gebäude Schatzlager erforschbar ist, erhalten Sie pro getöteten Gegner zusätzliche Rohstoffe. Für einen erlegten Helden bekommen Sie bis zu 1.500 Rohstoffe! Die Spezialkräfte Balrog und Drache gehören zu den mächtigsten Waffen in *Die Schlacht um Mittelerde 2*.

HELDENHAFT

Welche Helden sind die besten?

Helden spielen bei *Die Schlacht um Mittelerde 2* eine große Rolle, sodass Sie bei der Wahl und Zusammenstellung Ihrer Protagonisten Acht geben sollten.

1. Erstellen Sie über das Hauptmenü eigene Helden. Jeder Charakter sollte maximal drei bis vier Fähigkeiten in mehreren Ausbaustufen besitzen. Am besten ist der Magier (siehe Extrakasten rechts oben: „Wir bauen einen Überhelden"). Nahkämpfer bringen nur wenig. Einzig die Zwergen-Techniken Leap und Slam sind nützlich, da sie genau wie der magische Feuerball ganze Gegnerscharen durch die Luft wirbeln.

2. Einige vom Spiel gestellte Helden wie Gandalf, Aragorn oder der berittene Nazgûl sind ebenfalls empfehlenswert. Hier die wichtigsten Vorteile:

- Gandalf: Wizard Blast, Wort der Macht
- Saruman: Feuerball, Magischer Sturm
- Nazgûl: Flugattacken
- Aragorn: Untotenarmee beschwören
- Galadriel: Tornado

3. Die fliegenden Nazgûl sind im Ring-

Welche Einheit kontert was?

Was tun, wenn der Gegner früh mit haufenweise Infanterie oder Reitern ankommt? Und wie bekämpft man einen Nazgûl, der mit seinem Fellbeast anfliegt? PC ACTION hat einige Tipps für Sie parat.











1. Nazgûl vs. Nahkämpfer
Der fliegende Nazgûl ist perfekt, um einen feindlichen Rush mit billigen Nahkämpfern aufzuhalten.

2. Bogenschützen vs. Nazgûl
Attackiert der Geflügelte Ihre Basis und Soldaten, bauen Sie vier bis sechs Bogenschützengruppen.

3. Halbtrolle vs. Reiter
Die Kavallerie plagt Sie? Dann greifen Sie zu den etwa gleich schnellen Lanzenträgern der Goblins.

4. Mountain Giants vs. Reiter
Die teuren Gebirgstrolle der Goblins reißen nicht nur Gebäude ab, sie zermalmen auch Ross und Reiter.

5. Attack Trolls vs. Reiter
Mordors Kampftrolle fegen Kavalleristen sogar noch schneller hinweg und demolieren dazu Gebäude.

Wir bauen einen Überhelden

Magier sind die stärkste Helden in *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2*. Wir zeigen Ihnen, wie Sie das Optimum erreichen.

Attribute

Zaubersprüche



Attribute
Verteilen Sie die meisten Attributpunkte auf Rüstung, Stärke und Gesundheit. Vision (Sichtreichweite) sollte ebenfalls einige Punkte bekommen. Die Heilrate ist eher unwichtig, da Sie Ihren Magier nach einer Attacke für einige Zeit wieder zum Aufladen hinter die Linien schicken.

Zaubersprüche
Wählen Sie nur drei Zaubersprüche in den jeweiligen Ausbaustufen aus: Feuerball, Kugelblitz und Magischer Sturm.

krieg-Modus besonders stark, da sie in den ersten Spielminuten das Schlachtfeld dominieren, wenn der Gegner nicht von vornherein sehr viele Bogenschützen in die Schlacht führt. Meist verfügt der Kontrahent aber über wenige bis keine Bogenschützen und so können Sie mit dem fliegenden Nazgûl gefahrlos Minen und Bauernhöfe zerstören oder feindliche Bodeneinheiten auslöschen. Zum einen behindert das Ihren Gegner wesentlich beim Aufbau, während Sie eine starke Basis und Armee erstellen, zum anderen erhält der Nazgûl schnell Erfahrung und steigert seine Macht.

4. Setzen Sie einen anderen verwundbareren Helden ein oder verteidigt sich Ihr Gegner besser, nutzen Sie die Aufbauphase zum Leveln des Protagonisten. Neutrale Wesen, wie die überall auf den Karten zu findenden Orks, Wölfe, Bären oder Trolle, sind hierfür perfekt geeignet. Wollen Sie an so genannten Creepspots für mehrere Minuten Erfahrungspunkte ernten, zerstören Sie nicht die Gebäude der neutralen Kreaturen. Greifen Sie lediglich die Kreaturen an. Auf diese Weise bekommen Sie einen unendlichen Nachschub zum Leveln.

IN DIE SCHLACHT ZIEHEN

Der Kampf geht weiter

1. Verheizen Sie nie Ihre Armee, egal wie viele Rohstoffe Sie haben. Jeder gefallene Soldat bringt den gegnerischen Helden Erfahrungspunkte. Und ein einzelner Level-10-Magier ist selbst mit der größten Armee kaum zu kna-

Schlachtaufstellung

SO SCHLAGEN SIE IHREN GEGNER PROBLEMLOS AUS DEM FELD:

1. Nutzen Sie Ihre Kavallerie, um feindliche Bogenschützen von der Flanke aus der Reihe nach niederzureiten.
2. Setzen Sie Ihren Magierhelden ein, um größere Feindansammlungen mit Feuerbällen und Blitzen in Sekunden auszulöschen.
3. Damit Lanzenträger keine Gefahr für Ihre Reiter darstellen, schießen Sie diese mit Ihren Bogenschützen aus sicherer Distanz zusammen.

Der Ringkrieg: Wie bauen Sie Ihr Reich richtig auf?

Welche Region ist unbedingt zu halten? Welche Gebäude sind an dieser Stelle sinnvoll? PC ACTION weiß Rat.



1. Festungen
Bauen Sie in allen Frontregionen, die nicht standardmäßig über Verteidigungsanlagen wie Minas Tirith verfügen, eine Festung.

2. Kasernen
Stellen Sie zu den Festungen Kasernen, um bereits auf der Strategiekarte Einheiten auszubilden.

3. Historische Festungen
Befindet sich eine Festung wie Minas Tirith in der Region, bauen Sie nur eine Kaserne, um vor Ort eine Garnison auszubilden.

4. Bauernhöfe
Um die Rohstoffeinkünfte und das Einheitenlimit zu erhöhen, bauen Sie in sicheren Hinterlandregionen einige Bauernhöfe.

5. Helden
Es bringt nichts, zwei oder drei der Hauptthelden auf einem Fleck zu positionieren, da maximal ein Held in die Schlacht ziehen kann.

cken. Außerdem sammeln auch normale Einheiten Erfahrung und gewinnen so mit der Zeit Macht hinzu. Ziehen Sie deshalb beschädigte Truppen sofort von der Front ab.

2. Blockieren Sie Engstellen mit Pikenieren in Stachelformation für Kavallerie.

3. Setzen Sie Bogenschützen oder Axtwerfer in Turmruinen und in wichtigen Gebäuden Ihrer Basis ein.

4. Ist die Schlachtsituation verfahren, sprich kein Spieler erreicht einen Vorteil durch die Zerstörung von Minen und Bauernhöfen, dann sammeln Sie Ihre Truppe und warten, bis alle Spezialkräfte voll aufgeladen sind. Starten Sie anschließend einen Großangriff auf das Herz der feindlichen Basis. Fegen Sie erst die Armee des Gegners und anschließend die Produktionsstätten der Einheiten weg. Die feindliche Festung attackieren Sie erst dann, wenn nahezu alle Kasernen, Brutstätten und Ställe vernichtet sind. Der Gegenspieler darf keine Gelegenheit bekommen, Einheiten nachzubauen. Setzen Sie Ihre Bogenschützen auf feindliche Helden an, damit diese keinen Schaden anrichten.

5. Benutzen Sie die unterschiedlichen Stance-Einstellungen (Verhalten der Einheiten). Versetzen Sie Ihre Nahkampfeinheiten in eine defensive Kampfhaltung, um deren Panzerung zu erhöhen, und stellen Sie offensive Einheiten wie Bogenschützen aggressiv ein, um deren Angriffsstärke zu steigern.

SPEZIALKRÄFTE EINSETZEN

Powerpunkte und Magie

1. Durch jeden Kampf, egal ob Sieg oder Niederlage, erhalten Sie Power-Punkte, mit denen Sie Spezialkräfte (Powers) kaufen. Durch Siege bekommen Sie natürlich mehr Punkte als durch Niederlagen. Kaufen Sie mit den Punkten sobald wie möglich Spezialkräfte ein. Aber achten Sie darauf, welchen Zweig Sie einschlagen. Denn nicht jede Spezialkraft führt am Ende zum gewünschten Ziel. Wollen Sie zum Beispiel als Mensch die Geisterarmee kontrollieren, sollten Sie zu Anfang nicht die Spezialkraft „Rebuild" kaufen. Verschwenden Sie die Power-Punkte außerdem nicht für viele kleine Kräfte. Sparen Sie lieber, um möglichst schnell zu einer der höchsten Spezialkräfte (Ultimate) zu gelangen.

2. Die Ultimates sind nicht gleich stark. Im Vergleich: Die Orks können den Balrog und einen Drachen beschwören. Die Zwerge hingegen verfügen über eine Instant-Festung und Erdbeben. Die zwei Ork-Kreaturen besitzen ein enormes Zerstörungspotenzial, während

Der Kontinentalbonus

Wie im Brettspiel *Risiko* geben zusammenhängende Mittelerde-Regionen verschiedene Boni.

Arnor
Besetzen Sie die schwer zu verteidigenden Länder Arnors (nur eine Festung), erhalten Sie 20 Prozent mehr Erfahrungspunkte.

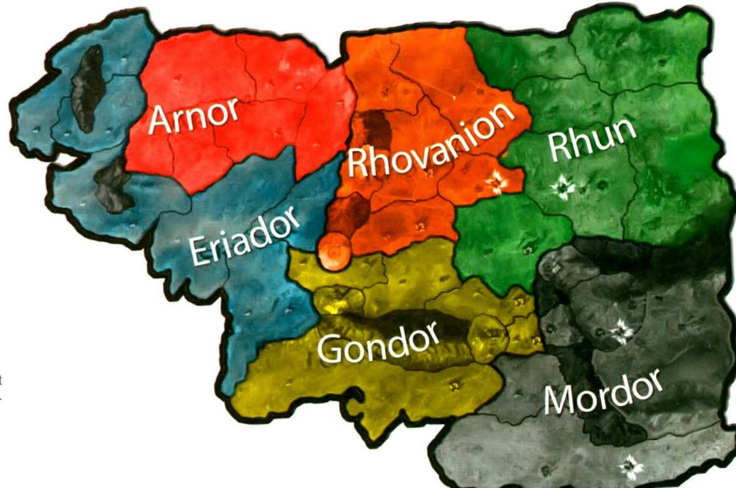
Rhun
Die Lande Rhuns geben 15 Prozent höhere Angriffswerte, bieten aber nur eine Feste.

Eriador
Genau wie Rhun erhalten Ihre Truppen 15 Prozent höhere Angriffswerte, wenn Sie die Region halten. Festungen gibt es keine.

Rhovanion
Die Region verfügt über zwei Festen und bietet einen 20-Prozent-Bonus auf Verteidigungswerte.

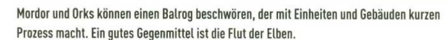
Mordor
Das durch vier Festungen geschützte Mordor bringt einen zwanzigprozentigen Bonus auf Erfahrungsgewinnung.

Gondor
Das durch zwei Festen gesicherte Gondor gibt 20 Prozent auf die Verteidigungswerte.



D




Mordor und Orks können einen Balrog beschwören, der mit Einheiten und Gebäuden kurzen Prozess macht. Ein gutes Gegenmittel ist die Flut der Elben.



Starten Sie im Ringkrieg-Modus mit einer fliegenden Einheit (hier ein Nazgûl), lohnt sich ein manuelles Gefecht. Fliegen Sie zur Feindbasis und vernichten Sie Baueinheiten und Gebäude.

das Erdbeben in der Regel nur ein Gebäude zerstört und anliegende Bauten lediglich beschädigt. Die Instant-Festung ist praktisch nutzlos, da Kreaturen wie Balrog, Drachen oder auch Trolle diese in wenigen Sekunden zerstören. Die wichtigsten Ultimates sind:

- Balrog (Mordor, Orks)
- Drache (Orks, Isengart)
- Drachenattacke (Isengart)
- Flut (Elben)
- Geisterarmee (Menschen)

ZUSATZTIPPS

Was Sie noch beachten sollten

1. Sparen Sie sich den Bau von Wällen oder Festungserweiterungen. Die Mauern und Gebäude halten im Verhältnis zu den Kosten viel zu wenig aus. Investieren Sie Ihre Rohstoffe lieber in Einheiten oder Einheiten-Verbesserungen. Lohnenswert sind Verbesserungen für Reiter und Bogenschützen – für Schwertkämpfer (Fußsoldaten) bringen sie wenig, da dieser Einheitentyp zu schnell verloren geht.
2. Es reicht nicht aus, Verbesserungen in Kasernen oder Ställen zu erforschen. Damit die Schwadronen auch damit ausgerüstet werden, kaufen Sie Verbesserungen über das jeweilige Einheitenmenü.
3. Dehnen Sie kontinuierlich Ihre Basis aus. Besonders wichtig ist der Bau von Minen beziehungsweise Bauernhöfen, um mehr Rohstoffe und ein höheres Bevölkerungslimit zu erhalten. Die Größe einer Armee ist ein entscheidender Faktor, wenn es um Sieg oder Niederlage geht. Zu Anfang sollten Sie besonders auf die Prozentzahl achten. Je höher die Zahl, desto mehr Rohstoffe fließen in Ihre Kasse. Im späteren Verlauf pflastern Sie jeden freien Fleck mit Minen/Bauernhöfen zu, um das Einheitenlimit anzuheben.
4. Versuchen Sie, neutrale Gebäude so schnell wie möglich einzunehmen. Diese bringen Ihnen Vorteile wie zum Beispiel eine erhöhte Rohstoffproduktion.
5. Spielen Sie auf Festungskarten wie Helms Klamm und starten Sie in der Festung, dann schließen Sie sofort die Tore. So verschaffen Sie sich Zeit, da Tore mehrere Minuten lang halten, bevor der Angreifer durchbricht.
6. Gollum hat den Einen Ring und versteckt sich auf Mehrspieler-Karten. Nehmen Sie ihm den Ring ab, um Galadriel oder Sauron zu rekrutieren.
7. Besitzen Sie in einer Ringkrieg-Mehrspieler-Partie einen fliegenden Helden, zerstören Sie damit sofort die Baueinheiten des Gegners und die von ihm begonnenen Gebäude. Die Schlacht ist geschlagen, die Schlacht ist gewonnen!

Oliver Haake/Marc Brehme

Fähigkeiten und Festungs-Aufwertungen

In *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2* erhalten Sie wie schon beim Vorgänger durch Kämpfe Fähigkeitenpunkte, die Sie zwar nicht gegen Prämien, dafür aber gegen Spezialfähigkeiten eintauschen können. Prämien bekommen Sie nicht nur für besiegte Gegner, sondern auch für gefallene eigene Einheiten, auch wenn das deutlich weniger sind. Außerdem können Sie das Hauptquartier mit verschiedenen Extras ausstatten. Wir haben für Sie die lohnenswertesten Steigerungen der Völker und Ausbauten an der Festung zusammengestellt. Der Zahlenwert gibt die jeweils nötigen Punkte beziehungsweise Ressourcen an:

Spezialfähigkeiten

Elben	
Heilen (5)	Wirkt heilend auf verbündete Einheiten in einem kleineren Radius
Pfeilhagel (10)	Erlegt schwächere Einheiten in einem mittelgroßen Areal
Tom Bombadil (10)	Tom Bombadil, der auf gegnerischen Einheiten herumtanzt, erscheint
Adler (15)	Der Riesenadler kämpft für Sie
Ent-Alliierte (15)	Die Baumriesen Ents helfen
Flut (25)	Wassermassen verschlingen selbst mächtige Einheiten

Menschen	
Heilen (5)	Wirkt heilend auf verbündete Einheiten in einem kleineren Radius
Pfeilhagel (10)	Erlegt schwächere Einheiten in einem mittelgroßen Areal
Tom Bombadil (10)	Tom Bombadil, der auf gegnerischen Einheiten herumtanzt, erscheint
Dunedain-Waldläufer (15)	Ein Pulk Dunedain-Bogenschützen taucht auf
Rohan-Alliierte (15)	Besonders starke Kavallerie
Armee der Untoten (25)	Die starke Untotenarmee rückt an

Zwerge	
Heilen(5)	Wirkt heilend auf verbündete Einheiten in einem kleineren Radius
Zwergenschätze (10)	Erhöht den Ausstoß einer Mine um 300 Prozent
Sperrfeuer (15)	Flächenbombardement
Zitadelle beschwören (25)	Eine Zitadelle herzaubern

Isengart	
Crebain (5)	Enttarnt unsichtbare Einheiten
Industrie (10)	300 prozentige Produktionsrate eines Rohstoffgebäudes
Schürt die Feuer (15)	100 Prozent mehr Rohstoffe von Bäumen
Eisregen (15)	Eisregen entzieht allen Einheiten den Führerschaftsbonus
Wächter (15)	Wächterwesen beschwören
Drachen (25)	Feuerdrachen beschwören

Mordor	
Industrie (10)	300 prozentige Produktionsrate eines Rohstoffgebäudes
Pfeilhagel (10)	Erlegt schwächere Einheiten in einem mittelgroßen Areal
Sperrfeuer (15)	Flächenbombardement
Feuerregen (25)	Glühende Felsen verwüsten ein Gebiet
Balrog (25)	Beschwört den gigantischen Feuerdämon

Orks	
Plündern (10)	Getötete Feinde bringen Rohstoffe
Wächter (15)	Wächterwesen beschwören
Balrog (25)	Beschwört den gigantischen Feuerdämon
Drachen (25)	Feuerdrachen beschwören

Die besten Festungs-Aufwertungen

Menschen:	
Brandgeschosse (1.500)	Schleudern und Kampftürme mit brennenden Geschossen begrüßen die Kontrahenten, die auf diese Weise größere Schäden erleiden.
Kochendes Öl (1.500)	Das kochende Öl in den schweren Kesseln ergießt sich auf Gegner, die versuchen, die Mauern der Festung zu erklimmen.
Elfenbeinturm (2.500)	Auch ohne Fielmann erhöht der Elfenbeinturm die Sichtweite der Festung und spendiert die Fähigkeit „Auge des Palantir".

Elben	
Mystische Brunnen (1.500)	Langsam heilen sich alle Einheiten in der Nähe einer Festung mithilfe eines mystischen Brunnens.
Magischer Amboss (500)	Auf einem mächtigen Amboss wie diesem wurde Aragorns Schwert Narsil neu geschmiedet. Er verringert die Kosten aller Einheiten-Aufwertungen der Elben.
Adlerhorst (2.500)	Ein mächtiger Riesenadler schützt die Festung vor Angreifern.

Isengart	
Orkfeuer-Geschütze (1.500)	Die Aufwertung rüstet die Isengart-Pfeiltürme mit Brandgeschossen aus.
Brennende Schmelzöfen (500)	In den Schmelzöfen Isengarts werden die begehrten Hackschwerter der Uruk-Hai geschmiedet und die Kosten für die Einheiten-Aufwertungen Isengarts gesenkt.
Magierturm (2.500)	Der Magierturm kann einen Blitz auf einen beliebigen Punkt der Karte abfeuern. Dieser fügt allen Einheiten in der Umgebung Feuerschaden zu. Voraussetzung für den Bau des Magierturms ist der Eisenpanzer.

Zwerge	
Ölfässer (1.500)	Die Zwerge schmeißen den Feinden explosive Ölfässer auf die Mütze, um sie in Brand zu setzen. Mit 1500 Gold sind Sie dabei.
Meistergeschütze (1.500)	Stattet die Katapulte der Festung mit feurigen Geschossen aus und verstärkt die Klingen der Axttürme, um den Gegnern größere Schäden zuzufügen.
Mächtiges Katapult (2.500)	Das riesige Katapult schleudert Feinden unzählige Feuersteine entgegen. Voraussetzung für den Bau des Katapults ist die Zwergenmauern-Aufwertung.

Mordor	
Brandgeschosse (1.500)	Die Festungen Mordors rüsten ihre Barrikaden und Katapulte damit aus, um Gegner mit feurigen Geschossen zu empfangen.
Scheiterhaufen (500)	Die gewaltigen Messingpfannen in den Ecken der Festung beflügeln die dunklen Horden Mordors. Sie beschleunigen die Ausbildung ihrer Einheiten und die Wiederbelebung der Anführer.
Turm von Gorgoroth (2.500)	Der Turm von Gorgoroth steht im Herzen der Festung und schickt einen vulkanischen Feuerball auf die Reise. Dieser explodiert bei Bodenkontakt und fügt allen Einheiten in der Umgebung Feuerschaden zu. Voraussetzung für den Bau des Turms ist die Morgul-Hexerei.

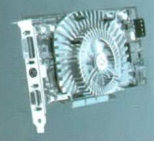
Orks	
Kokon (2.000)	Zusätzlichen Schutz vor Angriffen bietet der Kokon der Festung und er ist gleichzeitig die Voraussetzung für den Bau des Drachenhorts.
Feuerpfeile (1.500)	Diese Aufwertung versorgt die Pfeilgruben der Orks mit Feuerpfeilen.
Drachenhort (2.500)	Ork-Festungen mit einem Drachenhort können Feuerdrachen in die Schlacht schicken. Voraussetzung für den Bau eines Drachenhorts ist ein Kokon.



LANGWEILER, WIR KRIEGEN EUCH!
TESTEN SIE DAS NEUE TEST-SYSTEM DER PC GAMES:
WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS
SIE LEBEN NUR EINMAL. ALSO VERSCHWENDEN SIE IHRE ZEIT NICHT MIT MIESEN SPIELEN. UNSER NEUES, REVOLUTIONÄRES TESTSYSTEM FÜR GAMES KENNT KEINE GNADE MIT FRUST UND LANGEWEILE. KOMPETENTE SPEZIALISTENTEAMS SPIELEN JEDEN TITEL KOMPLETT DURCH UND ZEIGEN MIT DER MOTIVATIONSKURVE
BEGEISTERT
NEUTRAL
FRUSTRIERT
3
6
9
12
STUNDE FÜR STUNDE, WAS SIE ERWARTEN KÖNNEN. MIT DEM NEUEN TESTSYSTEM DER PC GAMES KOMMEN SIE TODSICHER ZUM BESSEREN SPIEL. FÄLLEN SIE HIER IHR URTEIL:
WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS
PC Games
WISSEN, WAS GESPIELT WIRD

ALTERNATE™

HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT





MAINBOARDS

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-XE	S, L, sA	A / nF2-U400	D	47,-
A8N-E	S, GL, sA	939 / nF4-U	D+	94,-
A8N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	149,-
P4P800 SE	S, GL	478 / 865PE	D	79,-
P5GD2-X	S, GL, R	775 / 915P	D2	99,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
GA-K8NE	S, GL, sA	754 / nForce4	D	66,-
GA-K8NSC-939	S, GL, sA	939 / nF3-250	D+	69,-
GA-K8NF-9 Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	99,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4APro	S, L, sA	A / KT400A	D	34,-
K7NF2-RAID	S, L, sA	A / nF2-U	D	42,-
939DUAL-SATA2	S, L, sA	939 / 1695	D+	59,-
K8NF4G-SATA2	S, V, L, sA	754 / nF410	D	54,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K7N2 Delta2-FSR	S, GL, sA	A / nF2-U400	D	49,-
K8T Neo2-F	S, GL, sA	939 / K8T800P	D+	59,-
K8N Neo4 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	119,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
KN8 Ultra	S, GL, sA	939 / nF4-U	D+	94,-
AN8 SLI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	129,-
Fatal1ty AN8 SLI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	174,-

DFI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
nF3 Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF3-U	D+	109,-
nF4 Ultra-D	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	129,-
nF4 SLI-DR Expert	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	199,-

AOPEN	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
i915GA-HFS	S, V, GL, sA	479 / 915G	D2	219,-
i915GMm-HFS	µATX, S, V, GL, F, sA	479 / 915GM	D2	239,-

XFX PCIe Grafikkarte

Geforce 6800 XTreme

- NVIDIA® GeForce™ 6800XT Grafikchip
- 256 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 2x DVI, VGA, TV-Out
- retail



149,-



FOXCONN	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
NF4UK8AA-8KRS	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	89,-
NF4XK8MC-RS	µATX, S, L, sA	939 / nF4	D+	64,-
6150K8MA-8KRS	µATX, S, V, GL, sA	939 / nF4	D+	79,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood	533	512	144,-	
2,8 GHz	Northwood	533	512	179,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1.024	199,-	219,-

Pentium® 4 (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
630	Prescott	3,0	800	2.048		184,-
640	Prescott	3,2	800	2.048		219,-
650	Prescott	3,4	800	2.048		289,-
660	Prescott	3,6	800	2.048		419,-
670	Prescott	3,8	800	2.048		629,-

Pentium® D (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
820	Smithfield	2,8	800	1.024		229,-
830	Smithfield	3,0	800	1.024		289,-
840	Smithfield	3,2	800	1.024		379,-
940	Presler	3,2	800	2.048		459,-

Pentium® M (So479)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
760	Dothan	2,0	533	2.048		324,-
770	Dothan	2,13	533	2.048		459,-

Core™ Duo (So479)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
T2300	Yonah	1,67	667	1.024		259,-

AMD

Sempron™ (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+	Thoroughbred B	1,66	333	256	79,-	
2600+	Thoroughbred B	1,83	333	256	84,-	
2800+	Thoroughbred B	2,0	333	256	89,-	

Sempron™ 64 (So754)			HT	Cache	tray	PIB
2600+	Palermo	1,6	800	128	68,-	78,-
3000+	Palermo	1,8	800	128	76,-	90,-

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3200+	Venice	2,0	1.000	512	164,-	169,-
3500+	Venice	2,2	1.000	512	189,-	214,-
3700+	San Diego	2,2	1.000	1.024		229,-
3800+	Venice	2,4	1.000	512	299,-	
4000+	San Diego	2,4	1.000	1.024		349,-
FX-57	San Diego	2,8	1.000	1.024		869,-
FX-60	Toledo	2,6	1.000	1.024		1.089,-

Athlon™ 64 X2 (So939)			HT	Cache	tray	PIB
3800+	Manchester	2,0	1.000	512		309,-
4200+	Manchester	2,2	1.000	512		379,-
4400+	Toledo	2,2	1.000	1.024		489,-
4600+	Manchester	2,4	1.000	512		579,-
4800+	Toledo	2,4	1.000	1.024		679,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400 / 3-3-3	49,-	46,-
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	94,-	91,-
SO-DDR	512 MB	333 / 2,5		53,-
SO-DDR	1,0 GB	333 / 2,5		116,-

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400 / 2,5	45,-	44,-
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	90,-	89,-
SO-DDR	512 MB	333 / 2,5		46,-
SO-DDR	1,0 GB	333 / 2,5		106,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	86,-	84,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	102,-	99,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	170,-	219,-
SO-DDR2	512 MB	533 / 4-4-4		44,-
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4		89,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	106,-	
DDR	1,0 GB	550 / 2,5-4-4	190,-	
DDR2	1,0 GB	533 / 3-3-3	130,-	131,-
DDR2	1,0 GB	667 / 3-4-4	166,-	149,-

INFINEON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400 / 3		50,-
DDR	1,0 GB	400 / 3		107,-
DDR2	512 MB	533 / 4-4-4		57,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4		111,-

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Performance	1,0 GB	400 / 2-3-3	140,-	
DDR Platinum EL	1,0 GB	400 / 2-3-2		130,-
DDR Gold EL	1,0 GB	400 / 2-2-2	184,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6600 Silencer/TD	PCIe	128-DD / GF 6600	94,-
EN6600GT/TD	PCIe	128-DD / GF 6600GT	134,-
EN6800GT/2DT	PCIe	256-G3 / GF 6800GT	249,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX66256DP Silentpipe	PCIe	256-DD / GF 6600	119,-
NX66T128D	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	119,-
NX68G256D-B	PCIe	256-G3 / GF 6800GS	189,-

MSI		MB / Chip	€
NX6600GT-TD128E	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	134,-
NX7800GTX-VT2D256E	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	499,-
NX6600GT-VTD128	AGP	128-G3 / GF 6600GT	149,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX7800GT TDH	PCIe	256-G3 / GF 7800GT	309,-
A6600GT TDH	AGP	128-G3 / GF 6600GT	144,-
A6800XT TDH	AGP	128-DD / GF 6800XT	139,-
A7800GS TDH	AGP	256-G3 / GF 7800GS	299,-

XFX		MB / Chip	€
6800XTreme	PCIe	256-G3 / GF 6800XT	149,-
6600GT	AGP	128-G3 / GF 6600GT	154,-
7800GS Extreme	AGP	256-G3 / GF 7800GS	333,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX850PRO/HTVD	PCIe	256-G3 / Rad. X850Pro	199,-
EAX1300PRO/TD	PCIe	256-D2 / Rad. X1300Pro	99,-
EAX1600XT/Silent/TVD	PCIe	256-G3 / Rad. X1600XT	189,-
EAX1900XTX/2DHTV	PCIe	512-G3 / Rad. X1900XTX	629,-

CLUB3D		MB / Chip	€
X800XL	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	179,-
X1900XTX	PCIe	512-G3 / Rad. X1900XTX	629,-
9250	AGP	128-DD / Rad. 9250	34,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	44,-

MSI		MB / Chip	€
RX1300PRO-TD256E	PCIe	256-DD / Rad. X1300Pro	99,-
RX1900XT-VT2D512E	PCIe	512-G3 / Rad. X1900XT	549,-
RX9250-TD128	AGP	128-DD / Rad. 9250	37,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X800GTO Ultimate Edition	PCIe	256-G3 / Rad. X800GTO	174,-
X1900XT	PCIe	512-G3 / Rad. X1900XT	529,-
X1600PRO	AGP	256-G3 / Rad. X1600Pro	139,-

CONNECT3D		MB / Chip	€
X1600XT	PCIe	256-G3 / Rad. X1600XT	179,-
9550	AGP	256-DD / Rad. 9550	69,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	54,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	84,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	119,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP1634N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	74,-
SP2014N	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	79,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	89,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6Y080L0	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	52,-
6L160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	72,-
6L250R0	U-133	250	8 / 16.384 / 7.200	94,-
6L300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	119,-
7L300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	129,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT722520	U-133	200	8 / 8.192 / 7.200	89,-
HDT722525	U-133	250	8 / 8.192 / 7.200	104,-
HDS725050	U-133	500	8 / 8.192 / 7.200	329,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST380011A	U-100	80	8 / 2.048 / 7.200	52,-
ST3250824A	U-100	250	8 / 8.192 / 7.200	99,-
ST3300831A	U-100	300	8 / 8.192 / 7.200	124,-
ST3400832A	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	214,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD740GD	74	4 / 8.192 / 10.000	159,-
WD800JD	80	9 / 8.192 / 7.200	55,-
WD1600JS SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
WD2000JS SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD2500JS SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD4000YR	400	9 / 16.384 / 7.200	209,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	56,-
HD160JJ SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	74,-
SP2004C SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	84,-
SP2504C SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	89,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080 SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	55,-
HDT722516 SATA2	160	8 / 8.192 / 7.200	79,-
HDT722525 SATA2	250	8 / 8.192 / 7.200	104,-
HDS725050 SATA2	500	8 / 16.384 / 7.200	329,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250824AS SATA2	250	11 / 16.384 / 7.200	99,-
ST3400632NS NCQ	400	9 / 16.384 / 7.200	299,-
ST3500641AS SATA2	500	8 / 16.384 / 7.200	329,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
7L300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	129,-

DVD-LAUFWERKE

ATAPI

DVD±RW	±RW / DL		bulk	Kit/ret.
NEC ND-4550A schwarz	16x /	8x	52,-	
NEC ND-4550A silber	16x /	8x	54,-	
NEC ND-4551A*	16x /	8x	57,-	
NEC ND-4551A silber	16x /	8x	59,-	
NEC ND-6650A Slimline, schw.	8x /	4x	84,-	
LG GSA-4167B schwarz	16x /	6x	49,-	57,-
PIONEER DVR-110D schwarz	16x /	8x	49,-	
PIONEER DVR-110	16x /	8x	57,-	
PHILIPS PBDV1628GB schwarz	16x /	8x	47,-	
PLEXTOR PX-716AL*	16x /	6x	114,-	
PLEXTOR PX-716AL schwarz	16x /	6x		124,-
SAMSUNG SH-W162C schw.	16x /	5x	47,-	49,90
SAMSUNG SH-W163A schw.	16x /	8x	59,-	

* in beige oder schwarz verfügbar

USB 2.0

DVD±RW	±RW / DL		bulk	Kit/ret.
LG GSA-2164D schwarz	16x /	8x		89,-
LG GSA-2166D schwarz	16x /	8x		104,-
PLEXTOR PX-750UF +RW	16x /	8x		129,-

S-ATA

DVD±RW	±RW / DL		bulk	Kit/ret.
PLEXTOR PX-755SA	16x /	10x		109,-

DVD±RW DL Brenner

LG GSA-H20LBLK

- Schreiben: 16x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 6x DVD+R Double Layer, 4x DVD-R Double Layer, 5x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW
- ATAPI
- Bulk
- schwarz



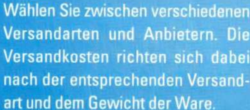
62,-





Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.





Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

>>Henkel: trocken.<<

Watt willst du!

Nvidia hat neue Spitzenmodelle angekündigt. Hier gibt's die Infos zu den „Refresh Chips" GEFORCE 7900 GTX und 7900 GT.

Grafik | Im Gegensatz zur Geforce-7800-Reihe erfolgt die Fertigung der beiden Nachfolge-Chips im 90- statt 110-Nanometer-Verfahren. Die neue Top-Variante 7900 GTX verfügt serienmäßig über 512 Megabyte, bei der 7900 GT sind es 256. Den Herstellern steht es jedoch frei, GT-Karten mit 512 Megabyte anzubieten. Beide Karten unterstützen SLI und die Multimedia-Technik *Purevideo*. Laut Nvidia ist für die 7900er-Reihe ein Netzteil mit 350 Watt erforderlich. Die genauen Spezifikationen finden Sie in der Tabelle. (DM)

Info: www.nvidia.de

Die 7900 GTX verfügt über die gleiche Kühlung wie die 7800 GTX mit 512 MByte. Die GT-Variante kommt mit einem kleineren Kühler aus.

	Geforce 7900 GTX	Geforce 7900 GT	Geforce 7800 GTX/512	Radeon X1900 XTX
Chiptakt	650 MHz	450 MHz	550 MHz	650 MHz
Shader-Quads	6 (24 Pipes)	6 (24 Pipes)	6 (24 Pipes)	4 (16 Pipes)
Shader-ALUs	48	48	48	48
Vertex-Shader	8	8	8	8
Speichertakt	800 MHz	660 MHz	850 MHz	775 MHz
Speicher	512 MByte	256 MByte	512 MByte	512 MByte
Anbindung	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit

Nur zweite Klasse?

Nvidia bringt zwei GEFORCE-7600-MODELLE für preisbewusste Spieler. Was können die neuen Mittelklasse-Karten?

Grafik | Mehrere Hardware-Webseiten haben erste Gerüchte zu den Günstig-Varianten der aktuellen Nvidia-Generation gesät: Die Geforce 7600 GT soll über drei Shader-Quads, fünf Vertex-Shader und 560 Megahertz Chiptakt verfügen. Die GS hat bei gleichem Takt nur zwei Shader-Quads und drei Vertex-Einheiten (Geforce 7800 GT: fünf Quads, sieben Vertex-Shader, 400 Megahertz Chiptakt). Beide 7600er-Modelle nutzen den G73-Chip (90-Nanometer-Fertigung) und eine 128-Bit-Speicheranbindung. (DM)

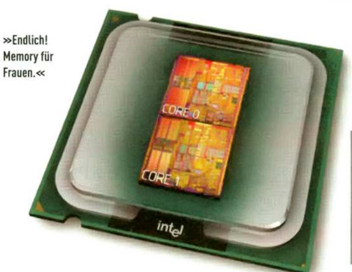
Info: www.nvidia.de



>>Der Beweis! Der Iran hat Atomwaffen.<<

Die Geforce 7600 GT (links) braucht einen Lüfter, für die GS-Variante reicht eine passive Kühlung. Beide Karten haben einen SLI-Connector.

>>Endlich! Memory für Frauen.<<



Durch den zweiten Kern des Pentium D laufen entsprechend optimierte Spiele wie *Call of Duty 2* (v1.01) etwa 40 Prozent schneller.

Ich hab dich, Kern!

Intels PENTIUM D 805 ist der erste Zweikernprozessor für weniger als 150 Euro und eventuell ein Übertakter-Tipp.

CPU | Der Zweikern-Pentium taktet mit 2,666 Megahertz und kostet bei Online-Händlern 130 bis 145 Euro. Der größte Unterschied zu den übrigen Pentium-D-Modellen ist der FSB mit 533 anstelle von 800 Megahertz. Damit könnte sich aber auch ein besonders gutes Übertaktungspotenzial ergeben, sofern die CPU auch mit FSB 800 stabil läuft. Die übrigen Eigenschaften wie zwei Mal 1.024 Kilobyte L2-Cache und die 64-Bit-Erweiterung EM64T sind hingegen gleich. (DM)

Info: www.intel.de

GEWINNSPIEL

Schlüpfrig!

PC ACTION und Gamerswear verlosen 25 Mauspads im Wert von 500 Euro.

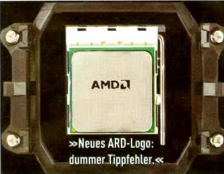
Die Slickride-Pads von www.gamerswear.de sind riesengroß, sehr flach und nicht umsonst die Lieblingsmausunterlagen von zahlreichen Profispielern. Wer die richtige Antwort auf unsere Gewinnspielfrage weiß, kann sich über ein Pad in Schwarz oder Tarnfarbe (Camouflage) freuen.

Was gab es bei PC ACTION noch nie zu gewinnen?
a) Mauspads
b) USB-Speicher
c) Ein Poster der kompletten Redaktion

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 18.



Passkontrolle



»Neues ARD-Logo: dummer Tippfehler.«


Der neue Sockel AM2 verfügt über einen geänderten Halterahmen (oben). Von Nvidia sollen gleich drei entsprechende Chipsätze kommen.

Der neue Sockel für AMD-Prozessoren soll nach inoffiziellen Informationen nun AM2 heißen, hat erneut 940 Kontakte, passt aber nicht auf ältere Mainboards.

CPU | Aktuelle Sockel-940-Prozessoren laufen auf dem AM2 nicht und lassen sich wegen der geänderten Pin-Verteilung auch nicht einsetzen. Als Speicher kommt neben DDR2-Modulen der Typenklassen 400, 533 und 667 nun offenbar auch DDR2-800 zum Einsatz. AMD habe seinen Partnern geraten, DDR2-800-Module für Testzwecke zu beschaffen, berichtet der britische Nachrichtendienst Inquirer. Mittlerweile wollen einige Webseiten auch erste Bilder des neuen Sockels geschossen haben. Sollte es sich dabei um das endgültige Design handeln, würden viele aktuelle Kühler aufgrund der leicht geänderten Haltekonstruktion nicht mehr passen. Als Starttermin handeln Insider derzeit den 6. Juni. Nvidia plant angeblich drei Chipsätze für den neuen AMD-Sockel, die sich hauptsächlich bei den PCI-Express-Bahnen und der SLI-Unterstützung unterscheiden. (CG)

Info: www.amd.de

Richtig verbunden

Für den Sockel AM2 müssen Sie nicht das Mainboard wechseln. Asrock bietet einen ADAPTER an.




»Trampolin-WM: Sieger abgehoben.«

Die Platine beherbergt den neuen AMD-Sockel AM2 – man steckt sie einfach in den Future CPU Port auf dem Board.

Mainboard | Das Athlon-64-Mainboard 939Dual-SATA2 von Asrock kostet 55 Euro und bietet PCI-Express- und AGP-Unterstützung. Damit ist die Platine seit Monaten eine Preis-Leistungs-Empfehlung. Der integrierte Future CPU Port war bisher noch nicht zu nutzen. Nun hat eine chinesische Webseite erste Bilder eines Moduls mit AMDs nächstem Sockel AM2 veröffentlicht. Damit sollen Sie das Board für die kommenden AMD-Prozessoren umrüsten können. Auf der Platine befinden sich neben dem Sockel vier Speicherbänke, Spannungswandler und ein Zwölf-Volt-Stromanschluss. Wann der Adapter auf den Markt kommt und was er kostet, war bei Redaktionsschluss noch nicht bekannt. (DM)

Info: www.asrock.com

Buchstabensalat

»Endlich ein Faschingswagen, der uns gefällt.«

Auf der Produkt-Webseite von Club3D wurde ein erstes Bild der Radeon X1900 XL samt flachem Ein-Slot-Kühler veröffentlicht.

Neue leistungsfähige Grafikkarten mit Ati-Chip: Wann kommen RADEON X1900 XL und RADEON X1800 GTO?

Grafik | Auf einer Online-Produktseite des Herstellers Club3D sind erstmals Informationen zur Radeon X1900 XL aufgetaucht – bisher gibt es nur X1900-Karten mit XT- und XTX-Kürzel. Laut Club3D nutzt die XL-Variante 512 Megabyte Speicher und (genau wie die übrigen X1900-Karten) 48 Shader-ALUs sowie 16 Textureinheiten. Wir rechnen mit reduzierten Taktraten. Noch in diesem Monat soll zudem die Radeon X1800 GTO kommen. Die voraussichtlich 250 Euro teure Karte verwendet drei Shader-Quads und zwölf Textureinheiten (X1800 XL/XT: vier Quads, 16 Textureinheiten). Der R520-Grafikchip taktet mit 500 Megahertz, der 256 Megabyte große GDDR3-Speicher (256-Bit) arbeitet mit 500 Megahertz DDR. (DM)

Info: www.ati.de

LIES MICH!

Erste Gerüchte zum X1900-Nachfolger



Grafik | Laut Rick Bergman, Senior Vice President und General Manager der PC Group, orientieren sich die kommenden PC-Produkte von Ati am Xenos-Chip. Dieser arbeitet bereits in der Xbox360 und verfügt über eine Unified-Shader-Architektur. Bei entsprechenden Einheiten gibt es keine Trennung zwischen Pixel- und Vertex-Shadern mehr – sie führen je nach Bedarf beide Aufgaben aus. Von Nvidia ist bekannt, dass der nächste High-End-Chip G80 nicht durchgehend auf physikalisch vereinheitlichte Shader setzt. (TL)

Info: www.ati.de

MSI: Kühlplatte macht die Notebook-CPU Turion 64 Desktop-tauglich


»Endlich auch einzeln erhältlich: Taste.«

Dank Mobile Pad eignet sich der Turion 64 für Desktop-Systeme.

CPU | AMDs Turion 64 ist so schnell wie ein Athlon 64, verursacht aber weniger Wärme. Da der Prozessor keinen Heatspreader hat, ist er zu flach und eignet sich somit nicht für den Einsatz mit Desktop-Boards und -Kühlern. Für rund zehn Euro liefert MSI nun eine separate Kühlplatte für den Turion nach. Damit passt dieser auch mechanisch zu Desktop-PCs. Eine Liste mit kompatiblen Mainboards finden Sie im Forum von AMD. (DM)

Info: www.msi-computer.de | www.athlon.de (AMD-Forum)

PC Games Hardware: Sonderheft „Infrastruktur“

»Jetzt mit Heft: DVD.«



Info | Neben aktuellen Marktübersichten (Mainboards, Prozessoren, Speicher) finden Sie die besten Tipps für mehr Stabilität und Leistung. Ein spezieller Fokus liegt hierbei auf AMD-Rechnern. Das Sonderheft „Infrastruktur“ der PC Games Hardware (Ausgabe 2/06) erscheint am 29. März für 6,99 Euro und bietet eine vollgepackte DVD-ROM mit wichtigen Tools, Treibern und Vollversionen sowie ein DINA1-Poster über die Geschichte der Prozessoren. (TB)

Info: www.pcgameshardware.de

Gerüchte über erste AM2-Prozessoren



CPU | Laut www.xbitlabs.com bringt AMD im Juni den Athlon 64 FX-62 mit 2.800 Megahertz und den Athlon 64 X2 5000+ mit 2.600 Megahertz für den neuen Sockel AM2. Beide sollen auf zweimal ein Megabyte L2-Zwischenspeicher und DDR2-800-RAM zurückgreifen. Die TDP (Thermal Design Power, Verlustleistung bei CPUs) beträgt bei 2,6 Gigahertz angeblich nur 110 Watt. Ein entsprechender Sockel-939-Prozessor braucht immerhin 89 Watt. Der FX-62 soll eine Rekord-TDP von 125 Watt haben. (DM)

Info: www.xbitlabs.com

S3: Erste S27-Karten in den USA verfügbar



Grafik | Der US-Online-Shop www.newegg.com bietet als Erster zwei Grafikkarten aus der neuen Chrome-S27-Reihe von S3 an. Beide eignen sich nur für PCI-Express-Steckplätze, takten mit 662 (Chip) respektive 350 (Speicher) Megahertz DDR und verfügen über acht Pixel-Shader-Einheiten. Die 128-Megabyte-Variante kostet 93, die S27 mit 256 Megabyte 128 US-Dollar. Wann die S3-Karten in Deutschland verfügbar sind, ist noch nicht bekannt. (DM)

Info: www.newegg.com

»Für Versager: silberne Schallplatte.«

Western Digital bringt als erster Hersteller eine Serien-Festplatte mit Fenster auf den Markt.

Speicher-Leckereien

Sie sind auf der Suche nach einer neuen FESTPLATTE für Ihren Spiele-PC? Wir haben ein Dutzend auf Herz und Nieren geprüft.

Zu dieser Ausgabe haben wir das Testsystem für Festplatten komplett überarbeitet. Die neuen Checks sind praxisnäher und damit aussagekräftiger. In der neuen Testtabelle finden Sie ab jetzt nicht nur die reinen Transferleistungen der Platten, sondern auch einen so genannten Anwendungsindex. Diesen messen wir mit dem Festplatten-Benchmark *h2benchw*, der verschiedene Praxisanwendungen durchspielt und den Index anschließend berechnet – mehr dazu im Extrakasten rechts: „Info: Festplatten-Benchmark". Zudem haben wir die Lautstärkemessungen für die Festplatten runderneuert. Es fließen jetzt zwei Messungen in die Leistungsnote ein: Dafür wird die Platte einmal vermessen, ohne dass eine Festplattenanfrage läuft – das entspricht somit der Grundlautstärke, welche die Festplatte erzeugt. Bei der zweiten Messung starten wir eine aufwändige Suchanfrage, bei der der Festplattenkopf stark in Bewegung ist und die Festplatte ihr maximales Geräusch entwickelt. Ebenfalls neu: Bei der Messung ist die Festplatte in ein Standard-Gehäuse (CS-601) mit komplettem PC-System (durchweg passiv gekühlt) verbaut – somit fließen in die Messungen auch erzeugte Vibrationen der Festplatte im Gehäuse ein. Die Messwerte liegen dadurch deutlich höher als bei einer Einzelvermessung der Platte, sind aber tatsächlich wesentlich praxisnäher. Wichtig bei unseren Temperaturmessungen: Wir nutzen keine Software, um die Innentemperaturen der Festplatten auszulesen, da diese herstellerübergreifend nur schwer vergleichbar sind. Stattdessen messen wir bestimmte Punkte an der Außenhülle der Platte und berechnen daraus anschließend einen praxisrelevanten Durchschnittswert.

DIE SCHNELLSTEN FESTPLATTEN

Die interessanteste Frage dieser Marktübersicht: Wie schnell sind die neuen Raptor-Festplatten von Western Digital und wie können die neuen 7.200-Platten der Konkurrenz mit den 10.000er-Platten mithalten? Um diese Frage zu beantworten, haben wir als Erstes die WD1500ADFD (herkömmliches, geschlossenes Gehäuse) und die WD1500AHFD (Gehäuse mit spektakulärem Blick auf den Schreib-Lese-Kopf und Teile der Magnetscheibe) vermessen. Beide Festplatten arbeiten mit 10.000 Umdrehungen pro Minute und liefern überragende Ergebnisse: Daten sind im Schnitt mit 78,1 MByte/s lesbar. Die Zugriffszeiten liegen bei knapp über acht Millisekunden – beides sind sehr gute Werte. Sehr hoch ist auch der Anwendungsindex – das bedeutet, dass viele Windows-Anwendungen stark von den hohen Transferleistungen und den geringen Zugriffszeiten der neuen Raptor-Festplatten profitieren. Die 7.200er-Frakti-



Damit das klar ist!

SATA
Leistungsstarke Laufwerksschnittstelle, die die herkömmliche IDE-Schnittstelle ablöst.

NCQ
Native Command Queuing. Technik, die mit einer Pipeline arbeitet, die Befehle umsortiert. So sind höhere Datenraten möglich.

ANWENDUNGSINDEX
Wert, der für die Leistung einer Festplatte bei Windows-Anwedungen steht. Die Ermittlung erfolgt per h2benchw-Programm.

AAM
Automatic Acoustic Management. Eine Funktion, mit der man Festplatten drosseln kann, sodass die Lautstärke sinkt.

on kann bei diesen Werten nur teilweise mithalten: Die mit Abstand schnellste 7.200er-Festplatte ist die neue HD400LJ von Samsung – hier dürfte vor allem die hohe Datendichte für die hohen Transferraten verantwortlich sein. Bei der Zugriffszeit landet die Festplatte allerdings nur im Mittelfeld. Sehr bemerkenswert an dieser Stelle: In der praktischen Anwendung scheint eine gute Kombination aus Transferleistung und Zugriffszeit wichtig zu sein – langsamere Festplatten mit geringen Zugriffszeiten schlagen sich ähnlich gut beim Anwendungsindex wie Festplatten mit hohen Transferleistungen und längeren Zugriffszeiten.

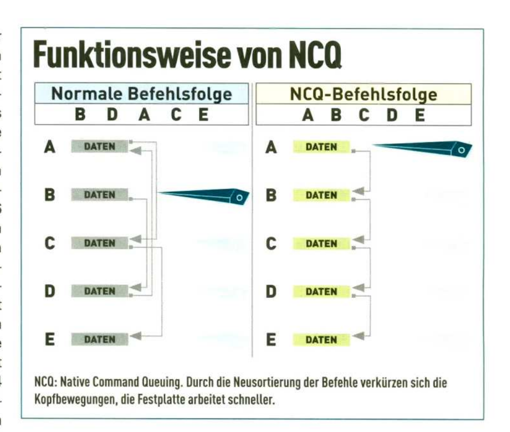
DIE LEISESTEN FESTPLATTEN

Fangen wir mit den Problemkindern in diesem Bereich an: Die beiden Raptoren von WD sind im Normalbetrieb noch erfreulich leise. Die geschlossene Festplatten-Variante bringt es auf ein Sone, die Fenster-Version ist geringfügig lauter und erzeugt 1,2 Sone. Bei Suchanfragen drehen die Festplatten aber richtig auf: Über vier Sone haben wir bei unseren Tests in der Spitze gemessen – auch bei dieser Messung war die Fenster-Variante geringfügig lauter. Zwischenfazit: Nach wie vor sind die 10.000er-Festplatten von WD für Silent-PCs nicht geeignet. Die leisesten Festplatten kommen aktuell aus dem Hause Samsung: Die SP2504C kann diese Wertung mit Abstand für sich entscheiden. Im Normalbetrieb ist die Platte nur 0,6 Sone laut und bei Zugriffen steigt der Wert auf lediglich 1,9 Sone – die perfekte Platte für Silent-Fans. Geringfügig schlechtere Werte liefert das neue Top-Modell von Samsung: die HD400LJ. Die Festplatte erreichte im Test 0,8 Sone (Normal) und 2,4 Sone (Suchanfrage). Ordentliche Ergebnisse lieferten auch die Seagate-Laufwerke. Die getesteten Hitachi- und Maxtor-Festplatten konnten hingegen nur im Normalbetrieb punkten, bei Datenzugriffen sind die Festplatten relativ laut.

DIE SCHÖNSTE FESTPLATTE

Western Digital hat mit der neuen Raptor X (WD1500AHFD) eine spezielle Festplatte für Casemodder auf den Markt gebracht. Der Clou: Teile der Festplattenabdeckung sind durch ein Fenster ersetzt – so schauen Sie auf Teile der Magnetscheibe und den Schreib-Lese-Kopf, dessen Bewegungen Sie bei Zugriffen genau

Funktionsweise von NCQ



NCQ: Native Command Queuing. Durch die Neusortierung der Befehle verkürzen sich die Kopfbewegungen, die Festplatte arbeitet schneller.

Info: Festplatten-Benchmark



Der Benchmark *h2benchw* von den Kollegen des Ct-Magazins simuliert auf der zu testenden Festplatte verschiedene Anwendungsszenarien. Bei einer simulierten Installation erfolgt zum Beispiel die Messung der Leistung. Weitere Szenarien: Word, Photoshop, Kopieren und F-Prot (Virenscanner). Alle Messungen haben als Ergebnis einen kByte/s-Wert. Es erfolgt die Umrechnung in einen abstrakten Index-Wert, der an sich nichts mehr mit den kByte/s-Angaben zu tun hat, aber die Relationen zwischen den verschiedenen Festplatten auf einen Blick darstellt. Normale 7.200-Festplatten erhalten in der Regel einen Wert zwischen 20 und 25. Die schnelleren Laufwerke schaffen sogar einen Index von 30. Über 35 kommen aktuell nur die schnellen Raptor-Festplatten von WD.

FEST-PLATTEN	WDC WD1500ADFD-00NLR0	WDC WD1500AHFD-00RAR0	HD400LJ	SP2504C
	PC ACTION GOLD 5-2006	PC ACTION GOLD 5-2006		PC ACTION PREISTIPP 5-2006
Seriennummer	WD-WMAP41010459	WD-WMAP41049286	FYC00087	0Y200218
Hersteller	Western Digital	Western Digital	Samsung	Samsung
Preis	Ca. € 260,-	Ca. € 330,-	Ca. € 250,-	Ca. € 90,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Sehr gut
AUSSTATTUNG	1,90	1,70	1,70	2,00
Kapazität	143,1 GByte	143,1 GByte	381,6 GByte	238,5 GByte
Cache	16 MByte	16 MByte	8 MByte	8 MByte
Garantie	5 Jahre	5 Jahre	3 Jahre	3 Jahre
Schnittstelle	SATA	SATA	SATA	SATA
Stromanschluss	ATX und SATA	ATX und SATA	SATA	SATA
EIGENSCHAFTEN	2,20	2,20	2,20	2,20
DMA-Modus	SATA/150	SATA/150	SATA II/300	SATA II/300
Umdrehungen pro Minute	10.000	10.000	7.200	7.200
Automatic Acoustic Management	Unterstützt	Unterstützt	Unterstützt	Unterstützt
Native Command Queuing	Unterstützt	Unterstützt	Unterstützt	Unterstützt
Jumper-Dokumentation	-	-	-	-
LEISTUNG	1,70	1,80	1,90	1,90
Transfer Lesen (Durchschnitt)	78,1 MByte/s	78,1 MByte/s	64,3 MByte/s	60,6 MByte/s
Transfer Schreiben (Durchschnitt)	66,7 MByte/s	66,7 MByte/s	62,5 MByte/s	58,2 MByte/s
Mittlere Zugriffszeit	8,2 ms	8,4 ms	15,5 ms	14,2 ms
Burstrate	137,5 MByte/s	137,7 MByte/s	183,1 MByte/s	180,9 MByte/s
Anwendungsindex	39,9	38,3	25,2	25
Temperatur	37,2 °C	41,2 °C	39,8 °C	36,7 °C
Lautheit (Normal/Seek)	1 Sone/4,1 Sone	1,2 Sone/4,5 Sone	0,8 Sone/2,4 Sone	0,6 Sone/1,9 Sone
FAZIT	+ Extrem schnell + Fünf Jahre Garantie − Teuer GESAMT 1,84	+ Extrem schnell + Fenster − Teuer GESAMT 1,86	+ Sehr schnell + Relativ leise + Viel Speicherplatz GESAMT 1,92	+ Sehr leise + Günstig + Schnell GESAMT 1,98

Kaufberatung

Diese Punkte sollten Sie beim Kauf beachten!

GESCHWINDIGKEIT
Wenn die oberste Priorität die Geschwindigkeit ist, kommen Sie derzeit an einer Raptor-Festplatte mit 10.000 Umdrehungen pro Minute nicht vorbei. Die schnellste Festplatte mit 7.200 Umdrehungen ist aktuell die HD400LJ von Samsung. Dank geringer Zugriffszeiten und großem Cache schlägt sich zudem die Hitachi HDS725050KLA360 im Anwendungsindex sehr gut.

GERÄUSCHENTWICKLUNG
Die leisesten Festplatten kommen momentan aus dem Hause Samsung: Alle drei Geräte waren im Test überdurchschnittlich leise und für Silent-Systeme absolut zu empfehlen. Die mit Abstand leiseste Platte ist dabei die SP2504C. Für den Einsatz in einem Silent-System ist aber auch die ST3250823AS von Seagate gut geeignet.

OPTIK
Mit der Raptor X hat Western Digital erstmals auch eine Festplatte mit ansprechender Optik auf den Markt gebracht – Casemodder freuen sich. Positiv: Die Platte ist fast genauso schnell wie die geschlossene Variante.

Typberatung: Festplatten

Persönliche Produktempfehlungen – die ganz privaten Kauftipps der Hardware-Abteilung der PC ACTION.



Kay Beinroth
Redakteur Bereich Festplatten

- Will ein leises System
- Braucht viel Platz für Fotos und Videos

Mein persönlicher Favorit ist ganz klar die etwas ältere SP2504C von Samsung. Die Platte ist extrem leise, relativ schnell und zudem günstig. Mit 90 Euro hat das Teil ein echt korrektes Preis-Leistungs-Verhältnis.



Lars Craemer
Redakteur Bereich Kühler



- Legt Wert auf ausgefallene Modding-Artikel
- Sucht schnelle Festplatte

Auch wenn die Festplatte unvernünftig teuer ist: Ich brauche so eine Raptor X mit Glasfenster für meinen PC! Es ist einfach absolut beeindruckend, wie der Schreib-Lese-Kopf über die Speicherscheiben rast – ein Muss für Casemodder.



Marco Albert
Redakteur Bereich Monitore

- Wünscht IDE-Festplatte
- Benötigt sehr viel Speicherplatz

Aktuell habe ich meinen Multimedia-PC ständig im Einsatz und zeichne viele Sendungen auf. Der Rechner hat allerdings noch kein SATA, ich greife deswegen zur großen ST3400832A von Seagate mit 400 Gigabyte Speicher.

beobachten können. Für Casemodder wichtig: Die Festplatte besitzt keine Beleuchtung im Inneren. Zudem ist nur ein geringer Teil der Gesamtoberfläche verglast – größere Glasanteile würden laut Western Digital zu Stabilitätsproblemen führen. Auch gibt es nur wenige Gehäuse, in die man die Festplatte so einbauen kann, dass man sie von außen sieht. In puncto Leistung hat das spezielle Gehäuse keinen Nachteil: Die Platte ist fast genauso schnell wie die geschlossene Version.

DIE CLEVERSTEN FESTPLATTEN

Alle SATA-Laufwerke im Test unterstützen NCQ (Native Command Queuing). Diese Technik arbeitet mit einer speziellen Befehls-Pipeline, die es ermöglicht, Befehle vor der Abarbeitung neu zu sortieren. Das Ziel dahinter: Durch die Umsortierung der Befehle sind die Laufwege des Schreib-Lese-Kopfes optimiert. Für diese Marktübersicht haben wir uns das Charakteristikum genauer angeschaut: Mit dem Programm *IO-Meter* kann man Befehlsschlangen erzeugen und dann die Leistung der Festplatte überprüfen. Das Ergebnis: Bei allen Festplatten mit NCQ steigt die Leistung mit dem Anstieg der Befehlsschlange. Bei nur einem Befehl in der Schlange schafften es die meisten Festplatten (7.200 Umdrehungen pro Minute), circa 80 Operationen pro Sekunde abzuarbeiten. Vergrößert man die Befehlsschlange auf 16 Befehle, arbeiten die Festplatten durch die Befehlsoptimierung 100 bis 120 Operationen pro Sekunde ab. Wichtig für Sie als Anwender: Sie benötigen einen aktuellen Chipsatz mit entsprechender Unterstützung und es ist der aktuelle Chipsatztreiber zu verwenden, soll NCQ nutzbar sein.

FAZIT

Die Tests zeigen klar: Wer die schnellste Festplatte in seinem Rechner haben will, kommt an einer Raptor von Western Digital nicht vorbei. Die reine Transferleistung ist überragend, Anwendungen sind im Vergleich zur Konkurrenz sehr schnell – und die Festplatten sind auch deutlich schneller als die erste Raptor-Generation. Die Fenster-Version findet in der Casemodder-Szene bestimmt viele Fans. Die Raptor-Teile sind allerdings nicht durchweg zu empfehlen: Sie sind relativ laut, vergleichsweise klein und sehr teuer. Normal-Anwender sind deswegen aktuell am besten bei Samsung aufgehoben: Die Platten sind schnell, leise und bezahlbar.

Kay Beinroth



FEST-PLATTEN	ST3160812AS	HDS725050KLA360	SP1603C	6B300S0
Seriennummer	5LS0RY4A	ZAG0WE9C	0Y00728	B620NCLH
Hersteller	Seagate	Hitachi	Samsung	Maxtor
Preis	Ca. € 75,-	Ca. € 330,-	Ca. € 75,-	Ca. € 120,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Sehr gut	Befriedigend	Sehr gut	Gut
AUSSTATTUNG	2,10	1,30	2,20	1,70
Kapazität	152,6 GByte	476,9 GByte	152,7 GByte	286,2 GByte
Cache	8 MByte	16 MByte	8 MByte	16 MByte
Garantie	5 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre
Schnittstelle	SATA	SATA	SATA	SATA
Stromanschluss	SATA	ATX und SATA	SATA	SATA
EIGENSCHAFTEN	2,50	2,20	2,20	2,30
DMA-Modus	SATA II/300	SATA II/300	SATA II/300	SATA/150
Umdrehungen pro Minute	7.200	7.200	7.200	7.200
Automatic Acoustic Management	Keine Unterstützung	Unterstützt	Unterstützt	Unterstützt
Native Command Queuing	Unterstützt	Unterstützt	Unterstützt	Unterstützt
Jumper-Dokumentation	-	-	-	-
LEISTUNG	1,90	2,30	2,20	2,40
Transfer Lesen (Durchschnitt)	60,4 MByte/s	51,0 MByte/s	52,7 MByte/s	53,5 MByte/s
Transfer Schreiben (Durchschnitt)	58,5 MByte/s	49,7 MByte/s	51,3 MByte/s	46,6 MByte/s
Mittlere Zugriffszeit	13,1 ms	12,7 ms	14,3 ms	16,9 ms
Burstrate	233,7 MByte/s	223,6 MByte/s	177,6 MByte/s	138,2 MByte/s
Anwendungsindex	25,9	29,5	23,5	22,5
Temperatur	36,7 °C	41,7 °C	37,6 °C	39,1 °C
Lautheit (Normal/Seek)	0,8 Sone/2,2 Sone	1,1 Sone/3,9 Sone	1,0 Sone/2,3 Sone	0,7 Sone/3,5 Sone
FAZIT	+ Fünf Jahre Garantie + Relativ leise – Kein AAM GESAMT 2,06	+ Viel Speicherplatz + Hoher Anwendungsindex – Relativ laut GESAMT 2,08	+ Relativ leise + Günstig – Durchschnittlich schnell GESAMT 2,20	+ Viel Speicherplatz – Relativ laut – Durchschnittlich schnell GESAMT 2,24

Empfehlungen der Redaktion:

Western Digital WDC WD1500ADFD-00NLR0

PC ACTION GOLD 5-2006


Die geschlossene Variante ist etwas schneller als die Fenster-Version.

Sie wollen eine der schnellsten Festplatten der Welt in Ihrem PC? Dann lesen Sie hier weiter.

Bei der Ausstattung hat Western Digital seine Raptor-Serie deutlich aufgebohrt. Die neue Serie besitzt 140 Gigabyte Speicher. WD hat der Festplatte zudem 16 Megabyte Cache spendiert, was sie bei einigen Anwendungen noch einmal zusätzlich beschleunigt. Die neuen Raptoren beherrschen jetzt NCQ, zudem verfügen sie wie das Vorgängermodell über AAM (Automatic Acoustic Management). Bei der SATA-Schnittstelle setzt WD auf SATA I – unverständlich, warum hier nicht gleich SATA II verbaut wurde. Auf die sehr gute Leistung der Festplatte hat dieses Manko allerdings kaum Einfluss. 78 MByte/s beim Lesen und 66,7 MByte/s beim Schreiben sind bis dato die höchsten Werte, die wir jemals gemessen haben. Auch bei unserem neuen Anwendungsindex gewinnt die Festplatte mit Abstand. Ein Kritikpunkt: Die Platten sind nach wie vor relativ laut. (kb)

GESAMTNOTE: 1,84
Preis: Ca. € 260,- **Preis-Leistg.:** Befr.
Weitere Infos in der Tabelle auf Seite 163

Samsung SP2504C

PC ACTION PREISTIPP 5-2006


Die Festplatte ist vor allem für Silent-Freaks empfehlenswert.

Mit der SP2504C bietet Samsung aktuell die Platte mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis an.

Für 90 Euro bekommen Sie mit der Samsung SP2504C 250 Gigabyte Festplattenspeicher, das ist – auch ohne die technischen Daten genauer zu betrachten – ein gutes Geschäft. Die Paradedisziplin der Platte ist die Lautstärke: Im Normalbetrieb ohne Festplattenzugriffe bringt es die SP2504C auf nur 0,6 Sone – damit ist sie kaum zu hören. Bei Zugriffen im verbauten System fährt die Platte auf 1,9 Sone hoch – beides sind die Topwerte in unserer Marktübersicht. Die Festplatte ist somit aktuell die beste Wahl für ein Silent-System. Trotz der hohen Laufruhe ist die Samsung SP2504C relativ schnell: Daten sind mit 60,6 MByte/s lesbar, das Schreiben ist mit durchschnittlich 58,2 MByte/s möglich. Die Zugriffszeiten liegen bei durchschnittlichen 14,2 Millisekunden. Der Anwendungsindex lautet 25, damit schafft die Festplatte einen ordentlichen Platz im Mittelfeld. (kb)

GESAMTNOTE: 1,98
Preis: Ca. € 90,- **Preis-Leistg.:** Befr.
Weitere Infos in der Tabelle auf Seite 163

FEST-PLATTEN	6B160M0	HDT722525DLA380	ST3250823AS	ST3400832A
Seriennummer	B3D111KH	T4C260SA	3ND00WSJ	3NF0J0ZC
Hersteller	Maxtor	Hitachi	Seagate	Seagate
Preis	Ca. € 80,-	Ca. € 105,-	Ca. € 100,-	Ca. € 200,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Gut	Gut	Befriedigend
AUSSTATTUNG	2,20	2,00	1,90	1,60
Kapazität	156,3 GByte	238,5 GByte	238,5 GByte	381,6 GByte
Cache	8 MByte	8 MByte	8 MByte	8 MByte
Garantie	3 Jahre	3 Jahre	5 Jahre	5 Jahre
Schnittstelle	SATA	SATA	SATA	IDE
Stromanschluss	SATA	ATX und SATA	SATA	ATX
EIGENSCHAFTEN	2,30	2,30	2,60	2,90
DMA-Modus	SATA/150	SATA/150	SATA/150	UDMA 5 (100)
Umdrehungen pro Minute	7.200	7.200	7.200	7.200
Automatic Acoustic Management	Unterstützt	Unterstützt	Keine Unterstützung	Keine Unterstützung
Native Command Queuing	Unterstützt	Unterstützt	Unterstützt	Keine Unterstützung
Jumper-Dokumentation	-	-	-	Gut
LEISTUNG	2,30	2,40	2,40	2,40
Transfer Lesen (Durchschnitt)	58,3 MByte/s	54,3 MByte/s	50,2 MByte/s	59,5 MByte/s
Transfer Schreiben (Durchschnitt)	56,2 MByte/s	52,9 MByte/s	53,7 MByte/s	54,8 MByte/s
Mittlere Zugriffszeit	17,4 ms	13,1 ms	15,5 ms	15,4 ms
Burstrate	138,5 MByte/s	133,2 MByte/s	128,6 MByte/s	93,7 MByte/s
Anwendungsindex	20,7	23,6	22,6	23,6
Temperatur	37,4 °C	38,2 °C	35,8 °C	37,7 °C
Lautheit (Normal/Seek)	0,9 Sone/3,6 Sone	0,7 Sone/3,3 Sone	0,9 Sone/2,8 Sone	1 Sone/2,7 Sone
FAZIT	+ Günstig – Relativ laut – Durchschnittlich schnell GESAMT 2,28	+ Günstig + Gute Zugriffszeiten – Relativ laut GESAMT 2,30	+ Günstig – Kein AAM – Durchschnittlich schnell GESAMT 2,34	+ Viel Speicherplatz – Kein AAM, kein NCQ – Durchschnittlich schnell GESAMT 2,34


»Stand zu lange in der Sonne: Käsekuchen.«

Ein Brückenchip macht die bekannte G70-GPU der Geforce-7-Reihe fit für den AGP-Anschluss.



Damit das klar ist!

SHADER-MODELL
Klassifizierungssystem für die Shader-Fähigkeiten im Vertex- und Pixel-Bereich einer GPU

PIXEL-PROZESSOR
Teil der GPU, der Berechnungen auf Pixelbasis durchführt. Setzt sich meist aus vier einzelnen Pipelines zusammen.

TRANSPARENCY ANTI-ALIASING
Technik, um gezielt Objekte wie Zäune oder Gitter zu glätten, die per Alpha-Test entstehen.

ROP
Kurzform von Raster Operation Processor, der für Multi-Sampling, Z-/Stencil-Operationen und Alpha-Blending zuständig ist.

Ach du grüne Neue!

Mit einem frischen Grafikchip inklusive neuer Technik zeigt Nvidia mit der GEFORCE 7800 GS, dass die AGP-Schnittstelle noch nicht ausgestorben ist. Die Grafikkarte im Härtetest – doch kann die 7800 GS tatsächlich die AGP-Krone erobern?

DIE LETZTEN ZUCKUNGEN

Die Karte liegt mittlerweile bei den Händlern im Regal und Nvidia positioniert das Teil als Ablösung der älteren Geforce 6800. Den niedrigen GPU-Takt von 375 Megahertz erklärt Nvidia damit, dass man mit der 7800 GS hauptsächlich Spät-Aufrüster ansprechen will, die ihrem AGP-System noch einen letzten Schub geben wollen. Denn High-End-Zocker seien längst auf PCI-Express umgestiegen.

IN DIE LÄNGE GEZOGEN

Nvidias „HSI"-Brückenchip (High-Speed-Interconnect) macht die native PCI-Express-GPU fit für den AGP. Mit 21,6 cm ist die Karte genauso lang wie die Geforce 6800 Ultra und überragt damit Radeon-X800- und X850-Karten deutlich. Lediglich die X800 XL ist noch ein paar Millimeter länger als die 7800 GS. Der Kühler bedeckt sowohl GPU als auch Brücken- und RAM-Chips. Die Stromversorgung ist wie üblich mittels einer separaten Verbindung zum Netzteil sicherzustellen.

TAKTE X

Die Anzahl der Pixel-Shader-ALUs liegt mit 32 (16 Pixel-Pipelines) über den 16 der Geforce 6800. Die Anzahl der für FSAA wichtigen ROPs liegt mit acht allerdings nur halb so hoch. Die Taktrate von 375 Megahertz ist zwischen 6800 GT und Ultra angesiedelt. Die Chancen zum Übertakten stehen aber ziemlich gut, da bereits von mehreren Herstellern deutlich höher getaktete Versionen vorgestellt wurden – der Chip hat offensichtlich Taktpotenzial. Der 1,4-ns-Speicher ist nach Vorgabe von Nvidia mit 600 Megahertz getaktet, 256 Bit breit angebunden und verfügt über eine Speicherbandbreite von 38,4 Gigabyte pro Sekunde. In Sachen Vertexleistung gibt es nicht viel Neues – sie ist für aktuelle Spiele in jedem Fall mehr als ausreichend. Erstmals gibt es im AGP-Bereich auch offiziell Transparenz-Kantenglättung. Mit dieser Technik werden auch Alpha-Test-Objekte wie Vegetation, Zäune oder Gitter geglättet, bei denen MSAA wirkungslos bleibt. Transparenz-FSAA kann situationsabhängig über 50 Prozent Leistung kosten. Je stärker eine Szene von Transparenz-AA profitiert, desto größer ist der Leistungseinbruch, wie beispielsweise im Dschungel von *Far Cry (dt.)* oder den grasbewachsenen Außenbereichen von *Serious Sam 2*. Ansonsten sind alle Merkmale der Geforce7-Reihe mit an Bord. Das Shader-Modell 3.0 findet umfassend Unterstützung. Weiterhin unmöglich ist jedoch die Kombination von FP16-HDR-Rendering mit Multi-Sampling-FSAA. Lediglich durch Tricks in Spielen wie *Age of Empires 3* oder *Half-Life 2: Lost Coast* lassen sich Kantenglättung und HDR-Rendering verbinden.

LEISTUNGSGESELLSCHAFT

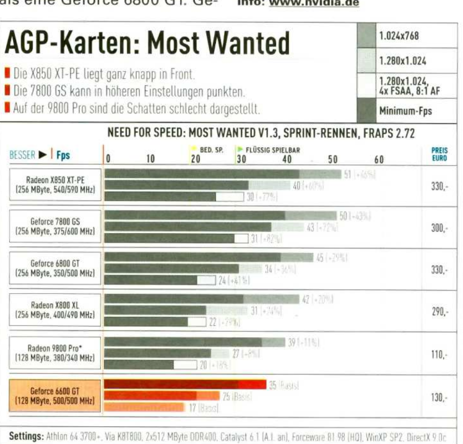
Die Benchmarks zeigen neben guten Leistungen der Geforce 7800 GS auch einige Schwächen auf. So gibt sich die Geforce 6800 GT ohne Kantenglättung und anisotrope Texturfilterung im shaderintensiven *Call of Duty 2* um 15 Prozent geschlagen. Eine Radeon X850 XT-PE erzielt aber nochmals zwölf bis 16 Prozent mehr Leistung. Mit FSAA und AF kann die 7800 GS sich mit 24 Prozent Abstand an die Spitze setzen. Das ebenfalls shaderlastige *F.E.A.R.* zeigt keine gute Leistung der Geforce 7800 GS im Vergleich zu Atis X850 XT-PE, von der sie im AA/AF-Modus klar geschlagen wird. Immerhin ist sie bis zu 19 Prozent schneller als eine Geforce 6800 GT. Gegenüber älteren Grafikkarten bietet die 7800 GS teilweise die doppelte Leistung. *Need for Speed: Most Wanted* setzt die hohe Rechenleistung der 7800 GS gut in Fps um. In 1.024x768 liegt sie noch gleichauf mit der X850 XT-PE, darüber setzt sich die 7800 GS mit bis zu acht Prozent ab, sobald Auflösung sowie AA- und AF-Stufe erhöht sind.

ZUR KASSE BITTE

Das Fazit der rund 300 Euro teuren Karte fällt zwiespältig aus. Sie bietet Shader-Modell 3, Transparenz-FSAA und gute Reserven für zukünftige Spiele. Arbeitet im Rechner bereits eine 6800 GT oder Radeon X850, ist das Aufrüsten nicht immer sinnvoll, da der Vorsprung der neuen Karte insgesamt zu gering für den hohen Preis ausfällt.

Carsten Spille

Info: www.nvidia.de



Jamba!
www.jamba.de

Alle Produkte GRATIS! im Sparabo*

Nur wir haben die Originale!

EROTIK DOWNLOAD

so geht's Sende z.B. Erotik910 per SMS an 33333*







Big Boobs Erotik910	Handyluder Erotik911	Cute Girlfriends Erotik912
Amateur Chicks Erotik913	Kamasutra 69 Erotik914	Bowling XXX Erotik915
Diamond Amy E. Erotik916	Hot Chix Erotik917	X-Poker Erotik918

CHARTS

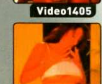
real

1	Mundstuhl - Meckertassen	Sing3580
2	Seeed - Ding	Sing3581
3	Bob Sinclar - Love Generation	Sing3582
4	Flipsyde - Happy Birthday	Sing3583
5	50 Cent - Hustler's Ambition	Sing3584
6	Beyonce - Check On It	Sing3585
7	US 5 - Come Back To Me Baby	Sing3586
8	James Blunt - High	Sing3587
9	Mary J. Blige - Be Without You	Sing3588
10	Sugababes - Ugly	Sing3589
11	Eminem - When I'm Gone	Sing3590
12	Bushido - Augenblick	Sing3591

HANDY VIDEOS





Video1400 Video1401 Video1402 Video1403 Video1404 Video1405 Video1406 Video1407

HANDYBILDER



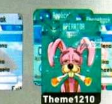





Bild9337 Bild9340 Bild9325 Bild9338 Bild9339 Bild9326 Bild9327 Bild9341 Bild9342 Bild9328 Bild9343 Bild9344 Bild9345 Bild9346 Bild9347 Bild9348 Bild9329 Bild9330 Bild9331 Bild9332 Bild9333 Bild9334 Bild9335 Bild9336

HANDY THEMES







Theme1205 Theme1206 Theme1207 Theme1208 Theme1209 Theme1210 Theme1211 Theme1212 Theme1213 Theme1214

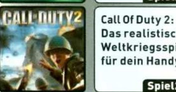
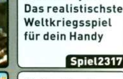
FUN SOUNDS

Zocker Sounds!

Der Feind Ist In Korridor 4	Hit2765
Du Hast Nur Noch Wenig Energie	Hit2766
Eine Bombe Liegt Für Dich Bereit	Hit2767
Energy-Flash	Hit2768
Flamenco-Huhn	Hit2769
Fliegeralarm Sirene	Hit2770
Handy-DJ	Hit2771
Vogelgrippe An Der Strippe	Hit2772

HANDY SPIELE

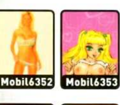



Racing Fever GT: Absoluter Rennwahnsinn - neu in 3D	Spiel2315
Asterix: Rette Obelix - das gallische Dorf ist in Gefahr!	Spiel2316
Call Of Duty 2: Das realistischste Weltkriegsspiel für dein Handy	Spiel2317
Civilization 3: Spiel das legendäre Strategiespiel auf deinem Handy	Spiel2318
Age of Empires II: Führe deine Zivilsation durch 4 Zeitalter	Spiel2319
Sudoku Garden: Der beste Ein-Daumen-Puzzle-Zeitvertreib	Spiel2320
Solitaire Deluxe: 3 verschied. Versionen des weltbekannten Kartenspiels	Spiel2321

ANIMIERTE HANDYBILDER






Mobil6350 Mobil6351 Mobil6352 Mobil6353 Mobil6354 Mobil6355 Mobil6356 Mobil6357

1 sende Bild9325

2 an 33333*





3 downloaden

4 und erhalte

In allen Netzen verfügbar

9222 (SFr 9,90)

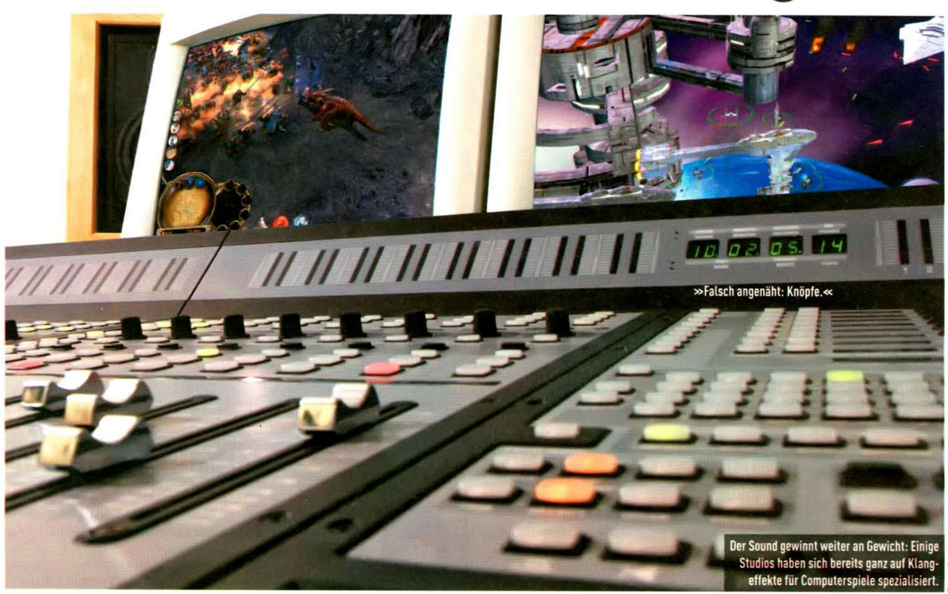
* Im Monat (Sparabos) 4,99€

Real	Guthaben: 3 Töne + 15 Logos + WAP-Inhalte + 9 Software
Animierte Handybilder	Guthaben: 5 Stück
Handybilder	Guthaben: 10 Stück
Premium Spiele	Guthaben: 2 Stück
Handy Themes	Guthaben: 4 Stück
Erotik Download	Guthaben: 2 Stück
Funsounds	Guthaben: 5 Stück
Handy Videos	Guthaben: 3 Stück

* jeweils pro Monat als Guthaben (+Transport/WAP/GPRS). Guthabennutzung: SMS, www.pcaction.de, wap.jamba.de, LISTE an 33333*. Abrechnung über Mobilfunkanbieter. Jederzeit Kündigung: STOPCOOL an 33333. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. € 5/Bestellung. Hilfe? 0180-5554890 (€ 0,12/Min). Mindestalter 16 Jahre. Handytypen & AGB: www.pcaction.de

Real Music/Fun Sounds Handyinfo: Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220, 6600; Samsung: E330, D500; Siemens: S65, C65; Sony Ericsson: K700i **Handybilder Handyinfo:** LG: C1100, B2050; Motorola: Razr V3, V980, C980; Nokia: 6230, 3510i; Samsung: D600, E700; Siemens: S65 **Animierte Handybilder Handyinfo:** LG: C3320, B2050; Motorola: Razr V3, V980; Nokia: 6230, 3220, 7260; Samsung: D500, E700; Siemens: C75 **Spiele Handyinfo:** Nokia: 2650, 3100, 6230, 7650, N-Gage (QD); Sony Ericsson: K700i, Z1010 **Themes Handyinfo:** Nokia: 3230, 6630, 7610, N70; Siemens: C65, M65, S65; Sony Ericsson: K500i, S700i, T610 **Erotik Download Handyinfo:** Motorola: V500, V800; Nokia: 2650, 3100, 6230; Samsung: E710, X450; Siemens: SX1; Sony Ericsson: K700i, Z1010 **Videos Handyinfo:** Motorola: C385, E1060; Nokia: 3220, 5140; Panasonic: VS3, X700; Siemens: CX65, M65; Sony Ericsson: K500i, P800; **weitere Handys und Infos auf www.jamba.de**

Das lässt sich alles regeln!



»Falsch angenäht: Knöpfe.«

Der Sound gewinnt weiter an Gewicht: Einige Studios haben sich bereits ganz auf Klangeffekte für Computerspiele spezialisiert.

Foto: Toneworx



Damit das klar ist!

ONBOARD-SOUND
Klanglösung, die auf dem Mainboard verbaut ist und eine herkömmliche PCI-Soundkarte überflüssig macht. Die CPU übernimmt dabei die Soundberechnungen.

EAX
Leistungsstarke Soundbibliothek von Creative, die zur Gestaltung von aufwändigen Spiele-Klängen nutzbar ist.

X-RAM
Zusätzlicher Speicher auf X-Fi-Soundkarten, der bei EAX-Spielen einen Leistungsvorteil bringen soll.

Arbeitsmaterial

RIGHTMARK 3DSOUND 2.2
http://audio.rightmark.org

AKTUELLE AUDIO-TREIBER
Gibt es auf unserer Heft-DVD und auf den Internetseiten der jeweiligen Hersteller.

EVEREST HOME EDITION 2.2
www.lavalys.com

Geht es um die Leistung eines Spiele-PCs, denken nur wenige Anwender an die SOUNDKARTE. Ein Versäumnis mit Folgen ...

Wer sich als Computerspieler heute einen neuen PC zusammenbaut, hat beim Thema Sound eigentlich nur noch zwei Optionen: Entweder er nutzt den kostenlosen Onboard-Sound seines Mainboards oder er kauft sich eine Spieler-Soundkarte. Beide Varianten haben Vor- und Nachteile: Wir erläutern an dieser Stelle aktuelle Probleme und zeigen, wie Sie unter Umständen eine um 20 Prozent höhere Spieleleistung ohne Qualitätsverlust oder zusätzliche Investitionen erreichen können.

ONBOARD-SOUND: DER STAND DER DINGE

Nachdem Nvidia mit dem Nforce2 vergeblich versucht hat, Onboard-Sound auf eine neue Qualitätsstufe zu heben, sind auf den meisten aktuellen Mainboards wieder relativ einfache AC97-Codecs verbaut. Bei diesen Lösungen übernimmt die CPU komplett die Berechnungen – angesichts der aktuellen CPU-Leistungen scheint das auf den ersten Blick auch kein besonders grosses Problem zu sein – doch dazu später mehr. Unter den Codec-Anbietern hat die Firma Realtek nahezu ein Monopol: Fast alle Mainboard-Hersteller (egal ob Intel- oder AMD-basiert) verbauen aktuell Realtek-Codecs der 800er-Serie (ALC880/850). Verwunderlich: Die Entwicklung steht praktisch still, in den letzten Jahren wurden die Codecs technisch kaum weiterentwickelt – Software realisiert Funktions-Updates. Neu in den Codec-Markt eingestiegen ist mit dem MSI K8N Diamond Plus der Soundkartenhersteller Creative. Das MSI K8N Diamond Plus ist das erste Mainboard mit dem so genannten Audigy 2 SE onboard. Creative reagiert damit auf einen seit Jahren andauernden Trend: Die Marktanteile von Onboard-Sound steigen, das Geschäft mit PCI-Soundkarten ist rückläufig.

AUDIGY 2 SE ONBOARD IM PRAXIS-CHECK

Für den Praxis-Test haben wir uns das MSI K8N Diamond Plus mit dem Audigy-Onboard-Sound genauer angeschaut. Unterschiede zu herkömmlichen Onboard-Lösungen gibt es vor allem beim Format-Support: Der Audigy 2 SE onboard unterstützt EAX 3.0, einfache AC97-Codecs dagegen nur EAX 2.0. In der Praxis hat das folgende Konsequenz: Zocken Sie ein Spiel mit EAX-3.0-Unterstützung, hören Sie auf der Audigy-Lösung mehr Effekte als auf einer herkömmlichen Codec-Lösung. Im Praxis-Test mit unterschiedlichen aktuellen Spieletiteln konnten wir das bestätigen – der EAX-Sound des MSI K8N Diamond Plus ist deutlich besser als der von gewöhnlichen Mainboards. Viel spannender ist allerdings die Frage: Welche CPU-Belastung erzeugt der Creative-Onboard-Chip? Dafür haben wir auf einem AMD Athlon 64 FX-55 verschiedene Messungen durchgeführt. Zur Analyse der CPU-Belastung setzten wir den aktuellen *Rightmark 3DSound 2.2* ein. Die Tests brachten überraschende Ergebnisse ans Licht: Die Creative-Lösung erzeugte ziemlich genau die gleiche CPU-Belastung wie ein Realtec-Codec – beim Test „DirectSound 3D Hardware + EAX" lag die Belastung bei beiden Systemen bei rund 6,5 Prozent. Eine Audigy-PCI-Karte erzeugt im Vergleich auf dem Prozessor Athlon 64 FX-55 nur zwei bis

drei Prozent CPU-Last. Damit ist Audigy-Onboard nur bedingt empfehlenswert: Der Klang ist bei entsprechender Spieleunterstützung besser als mit Realtek-Lösungen, bei der Spiele-Leistung bringt der Audigy-Chip keinen Vorteil gegenüber simplen Codec-Lösungen. Die Onboard-Audigy-Variante kann also nicht mit einer echten Audigy- oder X-Fi-PCI-Soundkarte mithalten.

TREIBER IM CHECK

Die Fähigkeiten und die Leistung eines Codecs sind eng an die dazugehörige Software gekoppelt. Aus diesem Grund haben wir untersucht, welche Leistungen Onboard-Soundlösungen mit unterschiedlichen Treiber-Revisionen bringen. Dafür verglichen wir ältere Realtek- mit aktuellen Treibern. Als Testplattform diente das Gigabyte-K8NXP-9-Mainboard, ein Realtek ACL850 wurde als Codec auf dem Mainboard eingesetzt. Für einen ersten Test verwendeten wir den Soundtreiber von der mitgelieferten Treiber-CD. Ein Blick in die Systemsteuerung zeigte, dass der Treiber aus dem November 2004 stammt. Als Benchmark fungierte eine spezielle Botmatch-Demo für *Unreal Tournament 2004* – dabei wird der Sound in Echtzeit berechnet, sodass der Benchmark für Soundtests optimal geeignet ist. Auf unserem Testsystem (Athlon 64 3500+, 512 MByte, Geforce6600 GT) erreichten wir mit dem alten Treiber mit der Audio-Einstellung „Hardware 3D + EAX" 45 Fps (Frames per Second; Bilder pro Sekunde). Mit der weniger anspruchsvollen Einstellung „3DAudio" waren es 59 Fps. Danach aktualisierten wir den Treiber mit der neuesten Revision (01/2006) und führten die Benchmarks erneut durch. Das Ergebnis: Im Modus „Hardware 3D + EAX" schaffte das System jetzt 54 Fps – das sind beeindruckende 20 Prozent mehr Leistung des Gesamtsystems. Solche Leistungssprünge sind in der Regel nur mit dem Wechsel auf eine schnellere Grafikkarten- oder CPU-Generation möglich – in diesem Fall hat die deutliche Leistungssteigerung durch das simple Treiber-Update keinen Cent gekostet. Auf den Modus „3DAudio" hatte das Treiber-Update keinen Einfluss – hier erreicht der frische Treiber ebenfalls 59 Fps. Woher der deutliche Leistungszuwachs kommt, ist schwer zu ermitteln, da Soundoptimierungen nur sehr schwer herauszuhören sind. Eine Möglichkeit ist, dass Realtek die Anzahl der zu berechnenden Hardware-Stimmen in den neuen Treibern reduziert hat – in diesem Fall hört man im Spiel weniger Effekte zur gleichen Zeit. In unserem Hörtest konnten wir einen solchen Unterschied allerdings nicht herausfiltern.

NVIDIA ODER REALTEK?

Nvidia bietet zu seinen Nforce-Mainboards ebenfalls ein Audio-Treiber-Paket an. Die Unterschiede zum Realtek-Treiber: Die Steuerungssoftware für die Multimedia-Anwendungen ist anders gestaltet und der Nvidia-Treiber bietet zudem ASIO-Unterstützung (nur für Hobbymusiker interessant). In unserem Test erzeugte der Nvidia-Treiber eine etwas höhere CPU-Belastung als der Realtek-Treiber, was sich allerdings nur im Nachkomma-Bereich bei den Benchmarks auswirkte. Wir empfehlen stets den Einsatz der Realtek-Treiber, da sie regelmäßiger Aktualisierungen unterliegen.

TREIBERAKTUALISIERUNGEN VON X-FI UND AUDIGY

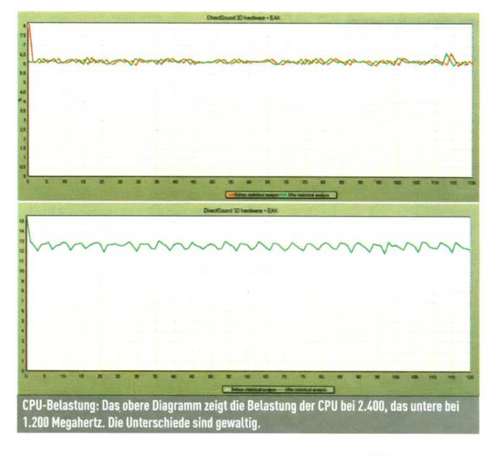
Für unsere Tests haben wir auch die Leistung der aktuellen Creative-PCI-Karten (Sound-Blaster-X-Fi- und Sound-Blaster-Audigy-Serie) mit unterschiedlichen Treiber-Revisionen überprüft. Das Ergebnis: Ein Treiber-Update bringt bei diesen Soundkarten keinen Leistungs-Zuwachs. Trotzdem sollten Sie aber bei diesen Karten die Treiber immer auf dem neuesten Stand halten, da Creative Probleme mit Spielen oder Anwendungen regelmäßig per Treiber-Update fixt.

ONBOARD-SOUND IM LEISTUNGSCHECK

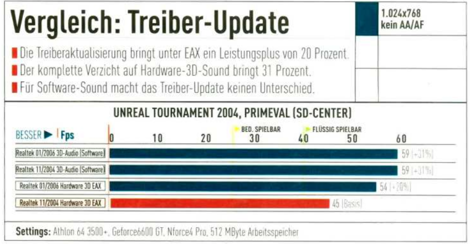
Wir haben auch überprüft, welche CPU-Lasten Onboard-Sound-Lösungen auf unterschiedlich starken CPUs verursachen. Auf einem Athlon 64 FX-55 (2,4 GHz) erzeugte der Codec (ALC850) auf dem Test-Mainboard (Asus A8N32-SLI) im „DirectSound 3D Hardware + EAX"-Check eine CPU-Last von etwa sechs Prozent. Bei einem Takt von 1,8 GHz waren es schon acht und bei 1,2 GHz sogar zwölf Prozent. Audigy 2 ZS und X-Fi erzeugten im Vergleich nur maximal drei bis fünf Prozent – die Absenkung der Taktrate bei der CPU hatte nur geringen Einfluss auf die CPU-Last durch die PCI-Karten. Wer also die volle CPU-Leistung möchte oder eine schwächere CPU besitzt, sollte konsequent auf leistungsstarke PCI-Soundkarten setzen. In unseren Überprüfungen stellten wir zudem fest: Onboard-Sound ist in der Regel etwas anfälliger für Fehler als eine gute PCI-Soundkarte. So hatten wir auf manchen Systemen (trotz korrekter Installation) unerklärliche Soundruckler, Soundverzerrungen und teilweise traten Probleme mit der Qualität der DVD-Wiedergabe auf.

FAZIT: ONBOARD ODER PCI?

Auch wenn sich technisch zurzeit nur wenig tut: Durch die Software-Aktualisierungen und die immer breitere Unterstützung bei den Spielen ist Onboard-Sound klar weiter auf dem Vormarsch. Wer jedoch gehobenen Wert auf bestmöglichen Sound und optimale Leistung legt, greift zur PCI-Karte. Kay Beinroth



CPU-Belastung: Das obere Diagramm zeigt die Belastung der CPU bei 2.400, das untere bei 1.200 Megahertz. Die Unterschiede sind gewaltig.



Aktuelle Spiele im Soundcheck



Noch vor zwei Jahren war EAX der Standard für Computerspiele schlechthin. Mittlerweile haben sich einige Hersteller aber von Creative losgesagt und eigene Sound-Engines programmiert. Der Grund ist der ständig steigende Onboard-Marktanteil. Diese Soundlösungen sind nicht kompatibel zu den neuesten EAX-Bibliotheken (ab EAX 3.0) und somit lohnt sich die zusätzliche Programmierarbeit für einen weiteren EAX-Modus immer weniger. Zudem setzen viele Hersteller auf Plattform-Konvertierungen; auch hier würde eine EAX-Anpassung für die PC-Version einen deutlichen Mehraufwand bedeuten. In unseren Tests zeigte sich: Die Klangunterschiede zwischen Standardeinstellungen und EAX-Erweiterung fallen in vielen Spielen immer geringer aus, da die Qualität der Standard-Engines steigt und aufwändige EAX-Effekte sparsamer zum Einsatz kommen.

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Call of Duty 2* und *Quake 4* ** Abgewertet

AGP-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)*	Fps (4x AA/8:1 AF)*	Wertung
Asus AX 800 XT	€ 330,-	Radeon X800 XT-PE	256 DDR3 (1,6 ns)	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	67,4 Fps	25,1 Fps	2,70**
Sapphire Radeon X800 GTO	€ 200,-	Radeon X800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	400 MHz/490 MHz DDR	1,4 Sone	49,5 Fps	17,4 Fps	2,91**
Gigabyte GV-N66T128VP	€ 170,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (1,6 ns)	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	51,2 Fps	16,9 Fps	2,94**
Leadtek Winfast A6600GT TDH	€ 140,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2 ns)	500 MHz/450 MHz DDR	1,2 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
MSI NX6600GT-VTD128	€ 160,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2 ns)	500 MHz/450 MHz DDR	1,6 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 160,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (1,6 ns)	525 MHz/525 MHz DDR	2 Sone	51,2 Fps	16,9 Fps	3,07**
Aopen Aeolus 6600GT-DV128	€ 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2 ns)	450 MHz/450 MHz DDR	2,2 Sone	49,1 Fps	15,2 Fps	3,07**

PCI-EXPRESS-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)*	Fps (4x AA/8:1 AF)*	Wertung
Asus EN7800GT Dual	€ 700,-	2x Geforce 7800 GT	512 DDR3 (1,6 ns)	430 MHz/600 MHz DDR	2,4 Sone	82,9 Fps	64,4 Fps	1,49**
Asus EAX1800XT Top	€ 520,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	695 MHz/793 MHz DDR	1,4 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,59**
Xfx 7800 GTX 512 XXX-Edition	€ 670,-	Geforce 7800 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	580 MHz/865 MHz DDR	0,7 Sone	81,6 Fps	52,4 Fps	1,69**
His X1800 XT OC Edition	€ 590,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	695 MHz/792 MHz DDR	2,8 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,80
Gainward Ultra/3550PCX	€ 650,-	Geforce 7800 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	580 MHz/865 MHz DDR	0,7 Sone	81,6 Fps	52,4 Fps	1,80**
MSI RX1800XT-VT2D512E	€ 480,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	621 MHz/747 MHz DDR	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,84
Gecube X1800XTD-VIE3	€ 480,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	621 MHz/747 MHz DDR	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,87
Sapphire X1800 XT PE	€ 490,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	695 MHz/793 MHz DDR	4,5 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,89**
Club 3D Radeon X1800 XT	€ 450,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	621 MHz/747 MHz DDR	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,93**
Asus EN7800GTX Top	€ 520,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 (1,6 ns)	486 MHz/675 MHz DDR	1,1 Sone	76,8 Fps	41,9 Fps	1,97**
Asus EN7800GTX	€ 470,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 (1,6 ns)	430 MHz/600 MHz DDR	1,2 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,03**
Leadtek Winfast PX7800GTX TDH	€ 440,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 (1,6 ns)	430 MHz/600 MHz DDR	1,4 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,04**
Leadtek Winfast PX7800GT Extreme	€ 330,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2 ns)	450 MHz/525 MHz DDR	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	2,06**
Xfx 7800 GT Extreme Gamer	€ 300,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2 ns)	450 MHz/525 MHz DDR	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	2,10
Leadtek Winfast PX7800 GT TDH	€ 300,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2 ns)	400 MHz/500 MHz DDR	2,9 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	2,12**
Asus EAX1800XL	€ 340,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 (1,4 ns)	500 MHz/495 MHz DDR	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,15
Gainward Ultra/3400PCX GS	€ 330,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2 ns)	450 MHz/550 MHz DDR	3 Sone	74,3 Fps	37,8 Fps	2,15**
MSI NX7800GT-VT2D256E	€ 290,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2 ns)	400 MHz/500 MHz DDR	2,8 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	2,16**
Asus Extreme N7800 GT	€ 300,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2 ns)	400 MHz/500 MHz DDR	3,9 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	2,18**
MSI RX1800 XL-VT2D256E	€ 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 (1,4 ns)	500 MHz/495 MHz DDR	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,23**
Sapphire Radeon X1800 XL	€ 340,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 (1,4 ns)	500 MHz/495 MHz DDR	4,5 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,27**
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 290,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 (1,6 ns)	533 MHz/573 MHz DDR	1,4 Sone	68,8 Fps	25,8 Fps	2,51**
Leadtek Winfast PX6800 GS TDH	€ 200,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 (2 ns)	425 MHz/500 MHz DDR	3,4 Sone	63 Fps	24,4 Fps	2,64**
Asus EN6600GT Silencer	€ 160,-	Geforce 6600 GT	256 DDR3 (2 ns)	500 MHz/500 MHz DDR	0 Sone	50,6 Fps	16,3 Fps	2,65**
Tul Powercolor X850 XT-PE	€ 310,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 (1,6 ns)	540 MHz/590 MHz DDR	1,5 Sone	69,1 Fps	26 Fps	2,68**
Gainward Ultra/2300PCX	€ 200,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 (2 ns)	425 MHz/500 MHz DDR	3,3 Sone	63 Fps	24,4 Fps	2,68**
MSI NX6800 GS	€ 220,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 (2 ns)	425 MHz/500 MHz DDR	3,8 Sone	63 Fps	24,4 Fps	2,72**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PM17TU	€ 350,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Benq FP71V	€ 260,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Sony SDM-HS75P	€ 340,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 330 cd/m2	X-Brite-Technik	1,93
Viewsonic VX724	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Acer AL1751bs	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 300 cd/m2	-	1,97
Iiyama Prolite E431S	€ 280,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 290 cd/m2	Lautsprecher	2,09
Maxdata Belinea 101730	€ 250,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m2	Lautsprecher	2,12
Benq FP71E+	€ 250,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 195 cd/m2	Lautsprecher	2,17
LG L1740P	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut	130 bis 315 cd/m2	Lautsprecher	2,19

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 960BF	€ 400,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	€ 400,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,83
Samsung Syncmaster 930BF	€ 350,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86
Viewsonic VX924	€ 350,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m2	-	1,90
Hyundai Imagequest Q90U	€ 400,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 220 cd/m2	Lautsprecher	1,91
Eizo L778	€ 600,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Sehr gut	20 bis 180 cd/m2	Lichtsensor	1,92
Philips 190P6ES	€ 600,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	30 bis 240 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	1,99
Nec Multisync 1970GX	€ 450,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 373 cd/m2	-	2,02
Hyundai Imagequest L90D+	€ 360,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m2	-	2,07
Iiyama Prolite E480S	€ 380,-	D-Sub	25 ms	Gut bis sehr gut	Gut	90 bis 220 cd/m2	Lautsprecher	2,09
Viewsonic VX912	€ 360,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 195 cd/m2	-	2,09
Samsung Syncmaster 913N	€ 300,-	D-Sub	26 ms	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 210 cd/m2	Magicbright, Magictune	2,11
FSC Scaleoview S19-2	€ 400,-	DVI-I	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	50 bis 206 cd/m2	Lautsprecher	2,12

20 BIS 24 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Dell Ultrasharp 2005FPW (20 Zoll)	€ 750,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	180 bis 300 cd/m2	USB-Hub	1,89
Sony SDM-P234B (23 Zoll)	€ 1.500,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 260 cd/m2	-	1,90
Eizo S2110W (21 Zoll)	€ 1.000,-	D-Sub, DVI-D	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	80 bis 400 cd/m2	USB-Hub	1,95
Viewsonic VP231wb (23 Zoll)	€ 1.600,-	D-Sub, DVI-I	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m2	USB-Hub	1,96
Dell Ultrasharp 2405FPW (24 Zoll)	€ 1.200,-	D-Sub, DVI-D, S-Vid	29 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	130 bis 340 cd/m2	USB-Hub, 9-in-1-Kartenleser	1,98
Fujitsu Siemens S20-1W (20 Zoll)	€ 550,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 270 cd/m2	Lautsprecher	2,20

MAINBOARDS

* Abgewertet, alte Testmethoden

SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, OPTERON

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	€ 180,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	–	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8N-SLI Premium	€ 150,-	Nforce4 SLI	1007/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	–	Bestanden	–	1,48*
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 140,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,60*
Abit KN8 SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	–	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Biostar T-Force 4 U	€ 85,-	Nforce4 Ultra	nf4uaa20/1.0	1	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Headset	Gut	Bestanden	Bestanden	1,66
Asus A8N-SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	€ 180	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	–	2	x16 (2), x4 (1), x1	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Audigy 2, Heatp.	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
MSI K8N Diamond-54G	€ 160,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	–	3	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	–	Bestanden	–	1,71*
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	€ 80,-	Nforce4	F2/1.1	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,71*
Epox 9NPA+ Ultra	€ 95,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,77*
Sapphire Pure Crossfire	€ 190,-	RD480	2K051027/1.0	–	2	x16 (2)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,77
DFI LP UT RDX200 CF-DR	€ 200,-	RD480	A11/A03	–	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firew., Diag-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
MSI RD480 Neo2-Fi	€ 100,-	RD480	3.0/1.A	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,80
Elitegroup KN1 Extreme	€ 110,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,85*
Abit AX8	€ 90,-	K8T890	1.0/1.0	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,93*
Abit AN8 SLI	€ 120,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	–	Bestanden	–	1,95*
Epox 9NPA7I	€ 75,-	Nforce4	10-03-2005/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	100 MBit/s	4x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	1,96*
Abit Fatality AN8 SLI	€ 170,-	Nforce4 SLI	1.5/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,96*
DFI Lanparty NF4 SLI-DR	€ 180,-	Nforce4 SLI	1.25/A	–	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firew., Frontbl.	–	Bestanden	–	1,98*
Abit AV8	€ 80,-	K8T800 Pro	12.01.2001	1	5	–	1.000 MBit/s	2x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,99*
Elitegroup KV2 Lite	€ 60,-	K8T800 Pro	1.2B/1.0	1	5	–	100 MBit/s	2x SATA(-RAID), Frontblende	–	Bestanden	–	2,01*
MSI K8N Neo4 Platinum	€ 120,-	Nforce4 Ultra	1.029/Vorserie	–	4	x16 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	–	Bestanden	–	2,05*
Asus A8R-MVP	€ 110,-	RD480	0201/1.02G	–	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	LAN nicht best.	2,10
MSI K8T Neo2-F V2.0	€ 60,-	K8T800 Pro	3.2/1B	1	4	–	1.000 MBit/s	2x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	2,10*
Asrock 939Dual-SATA2	€ 50,-	Uli 1695	1.10/1.04	1	3	x16 (1), x1 (1)	100 MBit/s	3x SATA(-RAID), Future CPU Port	–	Bestanden	–	2,12*
Albatron K8NF4X	€ 80,-	Nforce4	R1.12/1.1	–	2	x16 (1), x1 (3)	100 MBit/s	4x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	2,13*
Asus A8V-E Deluxe	€ 110,-	K8T890	1004/1.03	–	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	2x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	2,14*
Elitegroup Nforce4-A939	€ 60,-	Nforce4	1.0b/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	2,20*
MSI K8N Neo2 Platinum	€ 100,-	Nforce3 Ultra	1.03/1.0	1	5	–	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	2,22*
Albatron K8X890 Pro II	€ 110,-	K8T890	1.01/1.0	–	3	x16 (1), x4 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	2,22*



SOCKEL 775 - PENTIUM 4, PENTIUM 4 EE, CELERON D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5N32-SLI Deluxe	€ 200,-	Nforce4 SLIx16	0202/1.01	–	2	x16 (2), x4 (1), x1	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte 8N-SLI Quad Royal	€ 260,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.1	–	1	x16 (4), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus P5WD2 Premium Wifi-TV	€ 270,-	955X	0205/1.02	–	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	–	Bestanden	–	1,79*
Abit Fatality AA8XE	€ 120,-	925XE	1.0/1.0	–	2	x16 (1), x1 (2)	1.000 & 100 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	–	Bestanden	–	1,79*
Epox 5NVA+ SLI	€ 190,-	Nforce4 SLI IE	5522/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., SATA-Kit	–	Bestanden	–	1,91*
Gigabyte 8N-SLI Pro	€ 110,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,98*
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	€ 210,-	945P	0306/1.02	–	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	–	Teilbestanden	–	2,04*
Asus P5AD2 Premium Wifi-TV	€ 160,-	925XE	1004/1.02	–	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firew., WLAN	–	Bestanden	–	2,06*
Aopen i915Ga-HFS	€ 220,-	915G	A/1.01	–	2	x16 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Kühler	–	Bestanden	–	2,10*
MSI 865PE Neo3-F	€ 75,-	865PE	5.20/3	1	5	–	1.000 MBit/s	2x SATA	–	Bestanden	–	2,10*
Gigabyte 8I955X Royal	€ 200,-	955X	F5/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Bluetooth	–	Bestanden	–	2,13*
Abit AW8-Max	€ 190,-	955X	1.0/1.0	–	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	–	Bestanden	–	2,23*

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR UNBUFFERED

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
Corsair TWINX1024-3200XL	€ 200,-	2x 512 MByte, DDR400, DS	270 MHz DDR, 3,2 Volt	2-2-2-5	1,5-2-2-5	1,54
OC-Wear BigTwins Ultra	€ 300,-	2x 1.024 MByte, DDR400/DDR500, DS	260 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-2-5	2-3-2-5	1,67
Corsair TWINX2048-3500LLPRO	€ 330,-	2x 1.024 MByte, DDR438, DS	240 MHz DDR, 3,2 Volt	2-3-2-6	1,5-2-2-5	1,74
G.Skill F1-3200PHU2-2GBZX	€ 240,-	2x 1.024 MByte, DDR400, DS	240 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-2-5	2-3-2-5	1,76
OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K	€ 230,-	2x 1.024 MByte, DDR400, DS	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-8	2-3-3-6	1,80
Kingmax Hardcore DDR500	€ 70,-	1x 512 MByte, DDR500, DS	270 MHz DDR, 2,7 Volt	3-4-4-8	2-3-3-6	1,85
G.Skill F1-4000USU2-2GBHZ	€ 240,-	2x 1.024 MByte, DDR500, DS	260 MHz DDR, 3,2 Volt	3-4-4-8	2,5-3-3-7	1,94
Infineon HYS64D64320GU-5-B	€ 45,-	1x 512 MByte, DDR400, DS	230 MHz DDR, 2,6 Volt	3-3-3-8	2,5-3-3-7	2,11
OCZ OCZ4002048PFDC-K	€ 210,-	2x 1.024 MByte, DDR400, DS	210 MHz DDR, 2,6 Volt	3-3-3-8	2,5-3-3-7	2,14

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Noisebudget 92-100W	www.noisemagic.de	€ 50,-	754, 939, 940	0,5/0,3 Sone	52/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,49
Thermalright Noisemagic XP-120	www.pc-world.de	€ 80,-	754, 939, 940, 478	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,55
Thermalright Noisem. SI-120 NMT FGL	www.pc-world.de	€ 80,-	754, 939, 940, 478	0,8/0,4 Sone	51/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,56
Thermaltake Big Typhoon	www.thermaltake.de	€ 35,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,5 Sone	53/63 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	€ 45,-	478, 775, 754, 939, 940	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Aerocool GT-1000	www.pc-icebox.de	€ 40,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1/0,8 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,60
EKL V8	www.ekl-ag.de	€ 40,-	478, 775, 754, 939, 940	1,5/0,6 Sone	54/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,63
Zalman CNPS7700-Cu	www.pc-cooling.de	€ 35,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1,8/0,8 Sone	50/53 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,64
Scythe Katana	www.caseking.de	€ 25,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,4 Sone	51/66 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,65
Akasa Evo 120 AK-920 – Amber Edition	www.caseking.de	€ 50,-	754, 939, 940, 478, 775	2,6/0,7 Sone	50/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,66
EKL Soldered64 3HP L	www.ekl-ag.de	€ 35,-	754, 939, 940	1,1/0,4 Sone	53/68 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,67
Scythe Shogun	www.jet-computer.de	€ 60,-	478, 775, 754, 939, 940	1,4/0,6 Sone	47/56 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,67
Arctic Cooling Freezer 64 Pro	www.arctic-cooling.de	€ 15,-	754, 939, 940	1,2/0,4 Sone	52/70 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,72
Sharkoon Red Shock	www.alternate.de	€ 45,-	754, 939, 940, 478, 775	2,6/0,9 Sone	51/61 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,78

VGA-KÜHLER

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Lüfter	Lautheit (12 V)	Temperatur 3D (Chip)	Ideal für ...	Wertung
Zalman VF700-Cu LED	www.alternate.de	€ 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	68 Grad Celsius (Geforce 6800 GT))	GF6/7 und Radeon-Serie	1,87
Zalman VF700-AlCu	www.alternate.de	€ 20,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	71 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7 und Radeon-Serie	1,88
Arctic Cooling Ati Silencer 5	www.arctic-cooling.com	€ 15,-	Ja (75 mm)	1 Sone	60 Grad Celsius (Radeon X850 XT)	X800/X850-Serie	1,88
Zalman Fatal1ty FS-V7	www.alternate.de	€ 35,-	Ja (75 mm)	1,2 Sone	65 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7 und Radeon-Serie	1,89
Arctic Cooling Accelero X1	www.arctic-cooling.de	€ 30,-	Ja (60 mm)	0,8 Sone	60 Grad Celsius (Geforce 7800 GT)	6800- und 7800-Serie	1,95
Arctic Cooling NV Silencer 5	www.arctic-cooling.com	€ 15,-	Ja (75 mm)	1,2 Sone	61 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	6800 GT/Ultra	1,98



NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamtleistung	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	€ 80,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	€ 95,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	€ 85,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00
Sharkoon SHA480-9A	www.sharkoon.com	€ 75,-	480 Watt	32/32/18 (1), 18 (2) A	0,7/3,8 Sone	42 Grad Celsius	2,04
Be quiet! BQT P6-520W	www.be-quiet.de	€ 100,-	500 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,6/2,6 Sone	45 Grad Celsius	2,06

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Silverstone TJ07	€ 290,-	7 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll)	2x 92 mm, 4x 12 0	Normal (13 Kilo)	42/89/37 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,83
Cooler Master Stacker 830	€ 210,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 4x 140	Normal (15 Kilo)	44/89/41 Grad Celsius	32 dB(A), 1,2 Sone	1,97
Thermaltake Tai-Chi	€ 240,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	2x 120 mm	Schwer (20 Kilo)	43/88/41 Grad Celsius	34 dB(A), 1,7 Sone	1,99
Antec P150	€ 140,-	3 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 120 mm, 2x 92	Normal (12 Kilo)	47/87/48 Grad Celsius	30 dB(A), 1 Sone	2,16
Aerocool Aeroengine II	€ 65,-	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 1x 140	Leicht (7 Kilo)	43/88/43 Grad Celsius	37 dB(A), 2,2 Sone	2,26

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach



	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*	Transfer Schreiben*	Wertung
Western Digital WD740GD	€ 170,-	SATA 1	74 GByte	10.000	1,7 Sone	8 ms (mittel)	8 MByte	65,1 MByte/s	63,6 MByte/s	1,33
Samsung SP2504C	€ 100,-	SATA 2	250 GByte	7.200	1 Sone	14,2 ms (mittel)	8 MByte	60,9 MByte/s	58,6 MByte/s	1,34
Western Digital WD3200JB	€ 120,-	IDE	320 GByte	7.200	1 Sone	13,4 ms (mittel)	8 MByte	57 MByte/s	54,9 MByte/s	1,52
Hitachi HDT722516DLA380	€ 80,-	SATA 2	164 GByte	7.200	1,3 Sone	12,6 ms (mittel)	8 MByte	51,7 MByte/s	48 MByte/s	1,53
Seagate ST3250823AS	€ 100,-	SATA 1	250 GByte	7.200	1,5 Sone	15,4 ms (mittel)	8 MByte	58,3 MByte/s	53,7 MByte/s	1,54

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD



	Preis	Interface	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Lautstärkeentwicklung	Fehlerkorrektur*	Wertung
Samsung SH-W162L	€ 55,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:02 Minuten	2,4 Sone/ 38 dB(A)	4:43 Minuten	1,83
Samsung SH-W162C	€ 40,-	IDE	16x/8x/16x/6x/5x/4x	5:33 Minuten	5:52 Minuten	2,3 Sone/37 dB(A)	4:44 Minuten	1,85
Plextor PX-740A	€ 65,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	2,3 Sone/36 dB(A)	4:46 Minuten	1,87
Benq DW1640	€ 45,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	2,3 Sone/36 dB(A)	4:46 Minuten	1,88
Plextor PX-716AL	€ 100,-	IDE	16x/8x/16x/4x/6x/6x	6:03 Minuten	6:17 Minuten	4,1 Sone/44 dB(A)	4:46 Minuten	1,97

STEREOSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	€ 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative T2900	€ 55,-	2+1	29 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	2,01
Terratec Home Arena TXR 335	€ 50,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 70,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	€ 50,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

MEHRKANALSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	€ 370,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Creative Gigaworks G500	€ 230,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	€ 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Logitech Z-5450 Wireless	€ 330,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,84

SOUNDKARTEN



	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	€ 100,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	€ 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	€ 45,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

LABORBERICHT

NEC ND-4551



HERSTELLER: NEC
PREIS: € 50,-
WEBSEITE: www.de.nec.de
PREIS/LEISTUNG: Gut
GESAMT: 2,26

+ Labelflash
+ Brennt DVD-RAM
- Brenngeschwindigkeit
- Zugriffszeit/Lautstärke

Der ND-4551 von NEC brennt alle gängigen CD-und DVD-Formate, selbst DVD-RAM (5x schreiben). DVD-Plus- und DVD-Minus-Medien beschreibt das Laufwerk mit 16x und benötigt dafür gute 6:06 Minuten (DVD-Plus) und 6:02 Minuten (DVD-Minus). DVD-DL-Medien brennt er mit 8x (Plus) und 6x (Minus). Die maximale Brennlautstärke ist mit 3,5 Sone deutlich hörbar. Mit 132 ms (CD) und 128 ms (DVD) sind die Zugriffszeiten befriedigend. Die Brennqualität mit Markenrohlingen ist gut, Labelflash dauert bei maximaler Qualität 25 Minuten. (rv)

Alienware Aurora 7500 FX-60



HERSTELLER: Alienware
PREIS: € 6.000,-
WEBSEITE: www.alienware.de
PREIS/LEISTUNG: Mangelhaft
GESAMT: 1,99

+ Spieleleistung
+ Ausstattung
- Lautstärke
- Preis

Unter der Haube des typischen Alienware-Designs stecken zwei Geforce-7800-GTX-Karten mit 512 MByte RAM, die im Zusammenspiel mit dem Athlon FX-60 und 2 GByte RAM für sehr gute Leistung sorgen. Selbst in sehr hohen Auflösungen und zugeschaltetem AA/AF sinkt – dank SLI – die Framerate nicht in unspielbare Bereiche. Negativ: Die Creative X-Fi Xtreme Music sitzt zwischen den beiden Grafikkarten und verschlechtert die Belüftung. Im Windows-Betrieb ist das System mit 3,3 Sone störend laut, im 3D-Betrieb gar bei nervigen 5,1 Sone. (rv)

Alienware Aurora m7700



HERSTELLER: Alienware
PREIS: € 4.300,-
WEBSEITE: www.alienware.de
PREIS/LEISTUNG: Ausreichend
GESAMT: 1,88

+ Ausstattung
+ Spieleleistung
- Lautstärke im 3D-Betrieb
- Akkulaufzeit

Auf Wunsch baut Alienware beim m7700 einen Athlon FX-57 neben die Geforce Go 7800 GTX und erreicht damit Topwerte in den Benchmarks: *F.E.A.R.* ist stets spielbar (1.024x768, kein AA/AF). Für kurze Ladezeiten sorgen zwei 80-GByte-Festplatten im RAID-0, die 72 MByte/s lesen. Die Ausrichtung auf die Leistung hat auch Schattenseiten: nur 82 Minuten Akkulaufzeit und 165 Watt Energieaufnahme (3D-Betrieb). Die Lüftergeräusche erreichen unter Windows 2,5 Sone und im 3D-Betrieb sogar sehr laute 3,4 Sone. (rv)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	€ 75,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset	€ 60,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,53
Plantronics Gamecom 1	€ 30,-	3 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,69
Speed-Link Medusa 5.1 USB Headset	€ 70,-	3,5 Meter	350 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,73
Sharkoon Cosmic 5.1 USB Headset	€ 35,-	4 Meter	392 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	1,92
Logitech USB Headset 20	€ 40,-	2 Meter	70 Gramm	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,28



MAUS

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G7	€ 60,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	400/800/2.000 dpi	Keine	Ja	Ja	1,62
Logitech MX 518	€ 40,-	8 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Keine	Ja	Nein	1,65
Razer Copperhead	€ 60,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	2.000 dpi	Keine	Ja	Nein	1,70
Logitech MX 610	€ 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	Ja	1,71
Logitech LX 7	€ 30,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 dpi	Keine	Ja	Ja	1,77
Razer Diamondback	€ 40,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	Keine	Ja	Nein	1,78
Raptor Gaming M2	€ 35,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Keine	Ja	Nein	1,78
Logitech MX 1000	€ 50,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	Ja	1,78
Logitech G5	€ 55,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	Keine	Ja	Nein	1,83
Trust Predator (GM-4200)	€ 20,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800/1.600 dpi	Keine	Ja	Nein	1,93
Microsoft Laser Mouse 6000	€ 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	Nein	1,95
Genius Navigator 5000	€ 20,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	Ja	2,03
General Keys RF Laser Mouse	€ 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	Keine	Eingeschränkt	Ja	2,40
Logitech Cordless Pilot	€ 20,-	3 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Eingeschränkt	Ja	2,54
Trust MI-7500X	€ 40,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Eingeschränkt	Ja	2,56

TASTATUR

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	€ 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,53
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	€ 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	23 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,86
Genius Ergomedia 700	€ 25,-	Gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	33 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,95
Logitech Media Keyboard Elite	€ 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	33 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,96
Microsoft Comfort Curve Keyboard 2000	€ 20,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	10	–	Ja	2,04
Microsoft Internet Keyboard	€ 8,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	10	Vorhanden	Ja	2,07
Cherry G83-6105	€ 13,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	Keine	–	Ja	2,10



SPIELE-HARDWARE

LENKRÄDER

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	€ 90,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,71
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	€ 55,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Sehr gut	1,81
Logitech Formula Force EX	€ 55,-	12 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,94
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	€ 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,95
Genius Speed Wheel 3 Vibration	€ 35,-	8 + Steuerkreuz	2 Knöpfe	USB	Arcade	Befriedigend	Befriedigend	2,20



GAMEPADS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	€ 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,54
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	€ 25,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,74
Logitech Rumblepad 2	€ 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,74
Speed-Link Independence 3in1 RF	€ 35,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	1,94



JOYSTICKS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	€ 45,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	€ 50,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	€ 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	€ 180,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	€ 30,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70
Trust Predator QZ 501	€ 20,-	6 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	2,00



ENDKRASSE PCS

Der Einsteiger-PC

„Für 730 Euro erhält man einen guten Office-PC, der sich obendrein leicht aufrüsten lässt."

€ 730,-*

PROZESSOR	€ 140,-
AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	
KÜHLER	€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 64 (Hybrid)	
HAUPTPLATINE	€ 110,-
Asus A8N SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)	
ARBEITSSPEICHER	€ 45,-
Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	
GRAFIKKARTE	€ 55,-
Asus Extreme AX300SE/TD (X300 SE)	
SOUNDKARTE	-
Onboard	
FESTPLATTE	€ 95,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 35,-
Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

Der Aufsteiger-PC

„Für etwas über 1.000 Euro stellt diese Kombination einen leisen und guten Spiele-PC dar."

€ 1.040,-*

PROZESSOR	€ 175,-
Athlon 64 3500+ (Venice)	
KÜHLER	€ 50,-
Thermalright Noisebudged 92-100W	
HAUPTPLATINE	€ 110,-
Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)	
ARBEITSSPEICHER	€ 100,-
Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2,5	
GRAFIKKARTE	€ 165,-
Gigabyte GV-RX80256D (Radeon X800)	
SOUNDKARTE	-
Onboard	
FESTPLATTE	€ 95,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 110,-
Elanvital EVP-5007-00 (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

Der High-End-PC

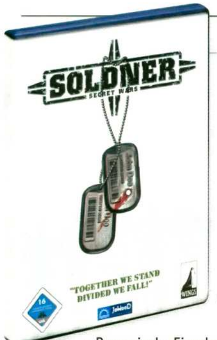
„Dank Zweikern ist dieser PC sowohl für heutige als auch für zukünftige Spiele bestens gerüstet."

€ 3.000,-*



PROZESSOR	€ 690,-
Athlon 64 4800+ (Toledo)	
KÜHLER	€ 80,-
Thermalright Noisemagic SI-120	
HAUPTPLATINE	€ 110,-
Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)	
ARBEITSSPEICHER	€ 270,-
Corsair 2x 1024 MByte, DDR400, CL2	
GRAFIKKARTE	€ 1.340,-
2x Xfx 7800 GTX XXX (512 MByte)	
SOUNDKARTE	€ 100,-
Creative X-Fi Extreme Music (PCI)	
FESTPLATTE	€ 95,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 80,-
Enermax Liberty (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.



VOLLVERSION

Söldner: Secret Wars (gepatchte Version)

Frisch gepatcht spielt der taktische Militär-Shooter nun seine Stärken aus. Stürzen Sie sich in realistische Mehrspieler-Gefechte!

- 26 Karten, 60 Waffen, 70 Fahr- und Flugzeuge, 8 Spielmodi
- Dynamische Einzelspieler-Kampagne mit Missionsgenerator
- Auf Satellitendaten basierende, dynamische Spielwelt
- Tag- und Nachtwechsel, Jahreszeiten, Wetterveränderungen
- Wahlweise Ego- oder Verfolgerperspektive

ACHTUNG: Das offizielle *Söldner*-Add-on *Marine Corpse* finden Sie diesen Monat auf den Datenträgern von PC Games und PC Games Hardware.



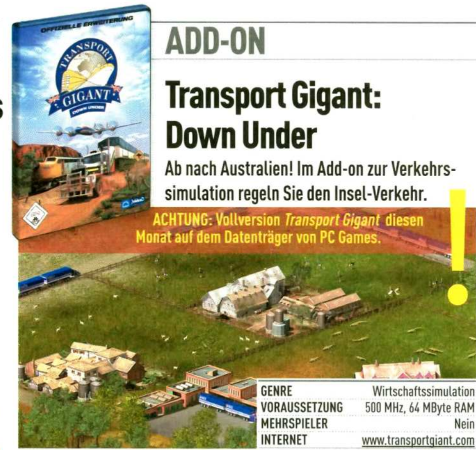
GENRE	Mehrspieler-Shooter
VORAUSSETZUNG	1,4 GHz, 256 MByte RAM
MEHRSPIELER	Ja
INTERNET	http://soldner.jowood.com/

ADD-ON

Transport Gigant: Down Under

Ab nach Australien! Im Add-on zur Verkehrssimulation regeln Sie den Insel-Verkehr.

ACHTUNG: Vollversion *Transport Gigant* diesen Monat auf dem Datenträger von PC Games.



GENRE	Wirtschaftssimulation
VORAUSSETZUNG	500 MHz, 64 MByte RAM
MEHRSPIELER	Nein
INTERNET	www.transportgiant.com

- Offizielle Erweiterung zu *Transport Gigant*; benötigt die installierte Vollversion zum Spielstart (diesen Monat auf PC Games)
- 200 Jahre virtueller Simulation auf dem fünften Kontinent
- 15 neue Endloskarten beschäftigen Sie stundenlang
- 12 historische Missionen sorgen für Abwechslung
- 30 neue LKWs, Züge und Flugzeuge im typischen Aussie-Stil

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

DVD-Inhalt

Achtung!



Unsere DVD ist eine Wende-DVD!
Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs die DVD also einfach umdrehen!

Das pappt!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem!

Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne

Chefredakteur (V.i.S.d.P.) **Christian Bigge**, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. (Adresse siehe Verlagsanschrift)

Leitender Redakteur Joachim Hesse
Redaktion Spiele Andreas Bertits, Lukasz Ciszewski, Harald Fränkel, Ahmet Iscitürk, Ralph Wollner
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Raffael Vötter, Daniel Waadt
Community-Redakteur Marc Brehme
Redaktionsassistenz Bettina Koch
Mitarbeiter dieser Ausgabe Felix Lohmeier, Alexander Frank, Tobias Möllendorf
Praktikanten Jonas Cichowlas, Manuel Grundmann, Jürgen Krauss, Philipp Schoenert, Christian Schlütter, Sebastian Thöing
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchef Wilfried Barbknecht
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt

Art Director Andreas Schulz
Layout Carola Giese (Ltg.), Alfonso Costanza, Silke Engler, Anja Grosler, Marco Leibetseder, Gisela Müller
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Carola Giese, © Midway/Take 2/Eidos

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Marketing Director Martin Reimann
Vertriebskoordination Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Ralph Wollner (Ltg.), Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Oliver von Quadt,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung
Peter Kusterer: Tel.: +49 89 475-130; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 8595464-1; sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2005: 497.000 Leser

Auf der DVD befndet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Titel „Spellforce 2". Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882 882, Fax: +43 6246 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON **Internationale Tageszeitungen: Polen:** PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

DIE PC ACTION 6/2006 ERSCHEINT AM 19. APRIL 2006.

Äktschn Män
TOMB RAIDER LEGEND

ROOOAAAAR!
BLAM! BLAM! BLAM! BLAM! BLAM! BLAM! BLAM! BLAM! BLAM! BLAM!
DWITSCH! DWITSCH!
"CUT"! SEHR SCHÖN! WO IST DAS DOUBLE FÜR DIE NÄCHSTE SCENE?
IN 30 JAHREN WERDE ICH SAGEN ... "ICH WAR JUNG UND BRAUCHTE DAS GELD!"

© '06 www.Gunjack.de

Die coolsten Winter-Olympiade-Disziplinen!

	PLATZ 1	PLATZ 2	PLATZ 3	PLATZ 4	PLATZ 5
					
	Mutter-Male	Tau-Ziehen	Klamotten einkaufen	Erfrierer-Bob	Schnee-Wehen
ERKLÄRUNG	Der Sportler sitzt mit dem Rücken zur Ski-Sprungschanze und malt ein Porträt seiner Mutter. Sieger ist, wer den Wettbewerb gewinnt. 5,5	Zwei Sportler legen sich nebeneinander in den Schnee und warten, bis dieser abtaut. Dabei werden sie von Seilen gezogen. 3,3	Frauen sind in zwei Sachen besser als Männer. Im Besitzen von Titten und beim Einkaufen von Kleidung. Daraus wurde ein Sport. 6,5	Beim Erfrierer-Bob steckt man einen Vierer-Bob inklusive der Fahrer in einen schwarzen Sack und wirft ihn in der Arktis ab. Krass! 1,2	Eine Schwangere muss im Schnee ein Baby kriegen und dieses sofort Reynolds taufen – auch Geburt Reynolds genannt. Hahaha! 2,2
URSPRUNG	Der Ur-Sprung fand 60 Millionen Jahre vor Christi Geburt statt. Da sprang ein Dinosaurier zur Seite, weil er einem Auto auswich. 83,5	Wurde von Morgan Tau (Mädchenname: Morgan Latte) erfunden. Das machte nämlich die „Vene dick". Daraus wurde dann „Venedig". 17,5	Die finnische Feministin Falte Laeck suchte einen Wintersport, in dem Frauen dominieren. Kochen ging nicht, weil der Schnee schmolz. 87,5	Ursprünglich hieß die Disziplin Sponge Bob Schwammkopf, weil nur BSE-Kranke mitmachen durften. Doch das war nicht politisch korrekt. 46	Wichtiger als der Ursprung ist hier der Eisprung. Aber was interessieren uns die Probleme der Weiber? Reden wir lieber über Sport und Bier. 25,5
MEDIENTAUGLICHKEIT	Kunst ist in aller Munde. Vor allem Kunst von Zahnmedizinern. Die schnitzen Figuren aus Zähnen und pflanzen diese in den Kiefer. 23,4	Eine Live-Übertragung dauert drei Monate. So lange war auch Mutter Wollner mit unserem Kollegen Ralph schwanger. Das merkt man. 5,2	Erst als man die TV-Kameras in den Umkleidekabinen aufstellte, gewann diese Disziplin an Reiz. Uncle Bens Reiz, um genau zu sein. 66,6	Kommt gut an bei den Bob-Freunden. Aber auch bei Leuten, die keine Freunde namens Bob haben. Bob Marley war übrigens schwarz. 12	Die Geburten-Rate sinkt, denn wer will schon Geburten raten? Außer dem Raten-Fänger von Hameln? Ahh! Bitte töten Sie uns endlich! 15,5
ERGEBNIS	19,6	11,1	8,5	4,6	3,6

FORMEL: (Erklärung x Ursprung) : Medientauglichkeit = Ergebnis

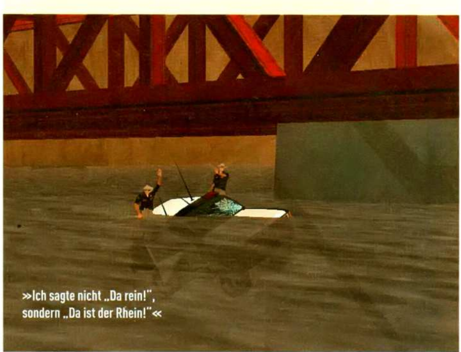
Guter Comic-Strip!


»Typisch Hausfrau: Die Wohnung verkommt und trotzdem pennt sie den ganzen Tag!«

„Hi, ich wusste nicht wohin damit, also habe ich die bilder von *GTA San Andreas* an diese Adresse geschickt. Die Bilder stammen aus der Mission „Cleaning the Hood", und ich verspreche euch das diese Bilder direkt aus dem Spiel stammen. Bitte schickt mir eine antwort", bettelte Leser und Rechtschreib-Ass Patrick Buckow. Also wollen wir mal nicht so sein und außerdem kommen Bilder von halbnackten Frauen immer gut an.

Tauchstation

Max Schnepf schrieb auf unnachahmliche Art und Weise: „Liebes PCA-Team, wir hatten erst letztens mal wieder *Gta San Andreas* gespielt (Dauerbeschäftigung) und waren mit zwei Sternen auf einer Brücke. Die lieben Bullen, dumm wie sie sind, sind ins Wasser gefahren und haben sich so verabschiedet, wie es in Deutschland 1933-1945 populär war ..." Die Bemerkung über Deutschland verstehen wir aber nicht. Die sagten doch damals auch „Tschüss", oder?


»Ich sagte nicht „Da rein!", sondern „Da ist der Rhein!"«

In letzter Minute*


PREY

Die Chancen stehen gut! Weil ja bald schon wieder die Spielemesse E3 in Los Angeles ansteht und man da viele neue Titel bewundern muss, müssen einige fast fertige fertig werden. Einer davon ist der Ego-Shooter *Prey*, dessen Testversion wir im nächsten Monat erwarten. So auch jene von *Sin: Emergence*, erster Teil des Episoden-Shooters von Ritual. Und dann wären da noch *Heroes of Might & Magic 5* und - jaaaa - *Half-Life 2: Aftermath* und, und, und ...

* Alle Angaben ohne Gewähr

Außerdem ...

Genau, Ostern kommt auch noch! Dazu gibt's u. a. geniale Mods und Komplettlösungen zu Lara & Co.



Epilog

Ciszewski: Sagen Sie mal, Don Hesselone, wo sind denn die Experten von der PC Games abgeblieben, die unsere minderwertigen Artikel tippten?

Hesse: Die sind alle für immer im Zeugenschutzprogramm verschwunden, Big Pussy Cissopranowiski.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 19. APRIL 2006